
BATTLEFIELD 3 • KIRBY MASS ATTACK • HALO COMBAT ENVOLVED •
MEGACONSOLAS
El Corte Inglés
Nº 96 · Noviembre 2011 · www.elcorteingles.es
LOS MEJORES
SONIC GENERATIONS
MÁS VIVO QUE NUNCA
UNCHARTED 3
DE CINE
PES 2012
CAMBIO DE TÁCTICA
THE LEGEND OF ZELDA
SKYWARD SWORD
FORZA MOTORSPORT 4
CABALLO GANADOR
BATMAN
ARKHAM CITY

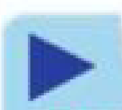

OFFICIAL VIDEO GAME
¡LA DIVERSIÓN DE LOS JUEGOS EMPIEZA AQUÍ!
london
MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS LONDON 2012
Ve a por el Oro en más eventos Olímpicos que nunca
Diviértete en los increíbles mundos de Mario y Sonic en los 10 Eventos Fantasía completamente nuevos
Compite en más de 50 misiones únicas alrededor de la ciudad en el modo Londres para Todos
Wii
18 DE NOVIEMBRE DE 2011
3
www.pegi.info
www.olympicvideogames.com
Disponible en
Wii
Published by
SEGA

NOVIEMBRE 2011

Sonic Generations 08
MULTI

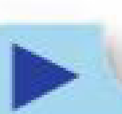
Tanto ayer como hoy, el erizo azul ha demostrado ser un as de las plataformas. En este juego-aniversario lo demuestra una vez más.

¡Interactúa con Sonic!



Batman Arkham City 12
MULTI

La oscuridad envuelve a este juego brillante.Ya nos lo hizo pasar en grande con «Arkham Asylum» y ahora el hombr murciélago reincide con un más a más.



PES 2012 16
MULTI

Es la misma historia del año pasado, pero esta vez con mucho más fundamento. La franquicia de Konami quiere recuperar el trono que le quitó «FIFA».



Uncharted 3
PS3

Nathan Drake vuelve a entregarnos una aventura de película, llena de acción y giros inesperados. La espectacularidad al servicio de una gran historia.



Forza Motorsport 4 26
XBOX 360

No hay compañía que no necesite una gran franquicia de carreras. La de Microsoft es para tirar millas, y con este «4» tiene gasofa por un tubo.



The Legend of Zelda 28
Wii

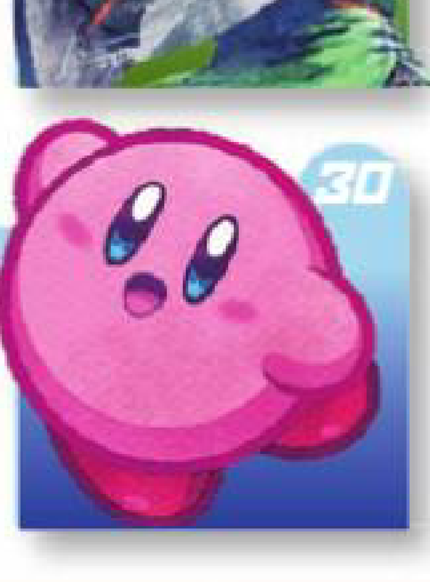
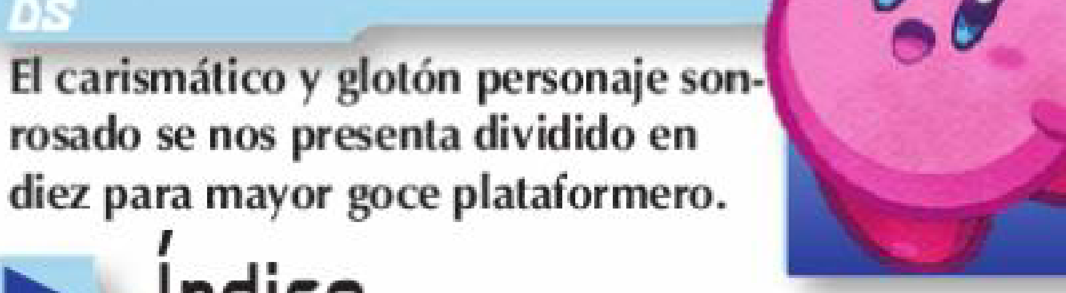
La magia de Miyamoto nuevamente en una aventura épica de Link, esta vez para que nos podamos lucir con el Wii Plus y a sablazo limpio.



Kirby Mass Attack 30
DS

El carismático y glotón personaje sonrosado se nos presenta dividido en diez para mayor goce plataformero.



La llave virtual

Noviembre trae en su faltriquera mucha, pero que mucha aventura y de la buena. Antes un parón, un recuerdo, una reverencia a su majestad Sonic que cumple nada más y nada menos que 20 añitos muy bien llevados. Para demostrarlo nos trae un juegazo, «Sonic Generations», y se mide de igual a igual a otro capo de los videojuegos en «Mario&Sonic en los Juegos Olímpicos Londres 2012». Al erizo azul no se le va la energía plataformera y sigue estando en forma para la acción. En este número de Megaconsolas lo puedes comprobar siguiéndole la pista en diferentes páginas donde podrás activar a través de tu móvil diferentes vídeos de Sonic Generations para que te quedes pasmado. De la misma manera, y regresamos a la aventura, alucinados nos quedaremos con Bruce Wayne, Nathan Drake y Link, o lo que es lo mismo los protagonistas de «Batman Arkham City», «Uncharted 3» y «The Legend of Zelda Skyward Sword». Cada uno con un estilo marcadamente personal, nos conducirán a los más oscuros ambientes de una ciudad que huele a podrido y corrupción; a grandes escenarios en el desierto donde lo inesperado puede ocurrir en cualquier momento; o a los más imaginarios mundos "made mente Miyamoto". Todo bajo un denominador común: la espectacularidad. Eso sí, la acción dentro de una historia emocionante, y a caballo entre una jugabilidad adictiva y la contemplación narrativa. Tres llamadas a la aventura, absolutamente gratificantes.

J.M. Fillol

STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Lorena Pérez
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
Jotacé, William van Dijk
Galibo, Álvaro Fernández
Director Comercial:
Jerónimo Bascoy
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Leo Rey/Félix Fuentes
Imprime:
Rivadeneyra
Depósito Legal:
M-43083-2002



Índice ...
... POR JUEGOS

¿Cómo acceder al contenido multimedia?













GRANDES NOVEDADES

Desembarcan las grandes novedades de PS3 para disfrutarlas con PlayStation Move

Sácale el máximo partido posible a tu PS3 y disfruta con el PlayStation Move, el mando de movimiento de la consola, de una manera diferente de jugar, mucho más activa, divertida y dinámica. Un regalo perfecto para las Navidades que ya llegan. Pero además con la selección de títulos que están a punto de salir al mercado no podrás decir que no. Toma nota de algunas de las novedades que vienen para PlayStation Move. No son pocas.

Gran variedad

Esa es la tónica principal. Te guste el género que te guste, tendrás un título para disfrutar con el nuevo mando de movimiento de la consola. Y lo más importante, se trata de juegos para compartir con tus amigos y familia. Ojo al dato, la lista es larga. Uno de los más entretenidos es el «Move Minde Benders». Con él tendrás tres juegos de ingenio en uno: colocarás plataformas cada vez más complicadas en «Tumble». Manipularás luces y sombras en «Echochrome», y tendrás que poner a salvo a los populares roedores de pelo verde en el clásico título de rompecabezas Lemmings. Con «Medieval Moves», tendrás que ayuda al príncipe Deadmund a arrebatar su castillo al malvado Morgrimm y su ejército de zombis saqueadores. Una increíble aventura cargada de épica. Los amantes de las actividades físicas podrán jugar a los bolos, a los dardos o al billar con «After Hours Athletes». «Move Fitness» es para ponerte en forma, y «EyePet y sus amigos» para disfrutar de tus mascotas. Con «Star The Party Salva el Mundo» te convertirás en todo un héroe salvando al universo ya sea solo o en compañía. Con «DanceStar Party», ya sabes lo que toca, fiesta y baile hasta que tus rivales o tu desfallezcáis y para finalizar la lista, uno de los juegos más importantes del género plataformas, «LittleBigPlanet 2: Move Pack», una aventura increíble que mejora con el PlayStation Move.



Nuevos títulos para una franquicia de éxito

COOKING MAMA

Todo un éxito de ventas que alcanza ahora su quinto y sexto título con el lanzamiento al mercado el próximo 25 de noviembre de «Cooking Mama 4», para Nintendo 3DS y «Cooking Mama World: Aventuras en el campo», para Nintendo DS. Con el primero de estos dos videojuegos se podrán aprovechar todas las nuevas opciones que el hardware de la consola 3DS proporciona, incluyendo recompensas en 3D para los jugadores una vez completan los retos y para el modo multijugador hasta 4 jugadores. Con el segundo de ellos, Mama y su familia se traslada a una isla para vivir una emocionante aventura en plena naturaleza, recogiendo bichos, pescando y participando en un montón de minijuegos al aire libre. Estos dos nuevos lanzamientos pretenden continuar en la estela del éxito que supuso el primero de los videojuegos de la franquicia, que apareció en el mercado en 2006 para Nintendo DS y que a día de hoy ha vendido más de 12 millones de copias en todo el mundo, siendo número 1 en Reino Unido. La jardinería, los hobbies y también el cuidado de bebés, han sido otras de las temáticas de los juegos de Mama.



Disponible para Xbox 360 y PS3

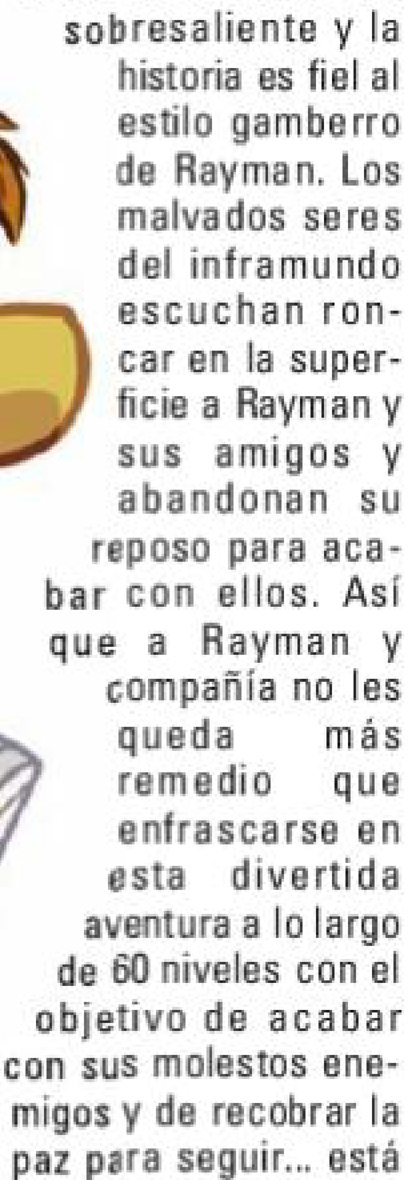
DRAGON BALL

«Dragon Ball Z Ultimate Tenkaichi» ya está disponible para Xbox 360 y PlayStation 3. Los seguidores de las aventuras y desventuras de estos personajes están de enhorabuena. Con unos gráficos totalmente fieles al manga original, unos escenarios increíbles, unos combates espectaculares y una gran selección de personajes, se trata sin duda del juego de lucha de la colección de Dragon Ball más completo hasta el momento. Todo un verdadero regalo para sus fans, que pasarán horas y horas a los mandos de la consola repartiendo como solo estos grandes luchadores saben hacer. El modo historia se ha mejorado, con respecto a anteriores entregas y coloca a los jugadores en el universo de Dragon Ball Z, donde están los personajes más queridos por los aficionados y también sus poderosos enemigos. El juego cuenta con un sistema de batalla en torno a los escenarios totalmente actualizado. Los combates tendrán lugar en gigantescos campos de batalla devastados con poderosos rayos ki que hacen que el juego sea aún más emocionante y dinámico. Una experiencia imprescindible.



El regreso de un clásico
RAYMAN ORIGINS

Tras ocho años fuera del mercado, Ubisoft lanza para celebrar el 25 aniversario de la compañía todo un clásico del género de las plataformas, «Rayman Origins», una aventura cargada de humor, acción y sobre todo que muestra la desbordante imaginación de uno de sus diseñadores, el gran Michel Ancel (creador de «Rayman» y «Beyond Good & Evil»). Con el nuevo juego, las plataformas recuperan parte del prestigio que tuvieron hace unos años, cuando eran el género rey. El título, disponible para Xbox 360, Wii, PS3, Nintendo 3DS y PS Vita (aún no se comercializa) sale al mercado el 24 de noviembre. El diseño artístico es sobresaliente y la historia es fiel al estilo gamberro de Rayman. Los malvados seres del inframundo escuchan roncar en la superficie a Rayman y sus amigos y abandonan su reposo para acabar con ellos. Así que a Rayman y compañía no les queda más remedio que enfrascarse en esta divertida aventura a lo largo de 60 niveles con el objetivo de acabar con sus molestos enemigos y de recobrar la paz para seguir... está claro, descansando plácidamente.







Mundo virtual para los niños
MUNDO GATURRO

Tras un gran éxito en Latinoamérica llega a España «Mundo Gaturro», el mundo virtual del dibujante argentino Nik. Se trata de un nuevo sistema de entretenimiento online gratuito para niños, en el que ellos tienen su propio avatar (avatar Gaturro o avatar Agatha), pueden enviar mensajes, chatear, etcétera y todo de manera segura gracias a los controles de seguimiento con los que cuenta. Para acceder a este mundo, los padres pueden registrar de manera gratuita a sus hijos en www.mundogaturro.com, quienes pueden acceder así a juegos y actividades variadas. De esta manera además de pasar un rato divertido, se acercan también al mundo del entretenimiento interactivo.
Durante los meses de noviembre y diciembre «Mundo Gaturro» también estará presente en un centro de ocio infantil madrileño, ofreciendo una actividad educativa especial en la que los niños que participen tendrán la posibilidad de encargarse del lanzamiento de la película de *Gaturro*. Una idea estupenda que ya ha calado al otro lado del charco y que seguro lo hará aquí también.

Breves

Salvando vidas

La V edición del Foro Internacional de Contenidos Digitales (FICOD) se celebrará en Madrid el 22, 23 y 24 de noviembre y constará de 8 talleres, 2 semminarios y 1 debate que pretenden arrojar luz sobre el estado y la transformación que sufre la industria.

Need for Speed

El spot del nuevo «Need for Speed: The Run», en el mercado a mediados de noviembre, ha sido obra del cineasta Michael Bay, responsable de grandes títulos como *Transformers, Pearl Harbour* o *La Roca*. El videojuego está disponible para Xbox 360, PS3, PC, Wii y Nintendo 3DS.

L.A. Noire

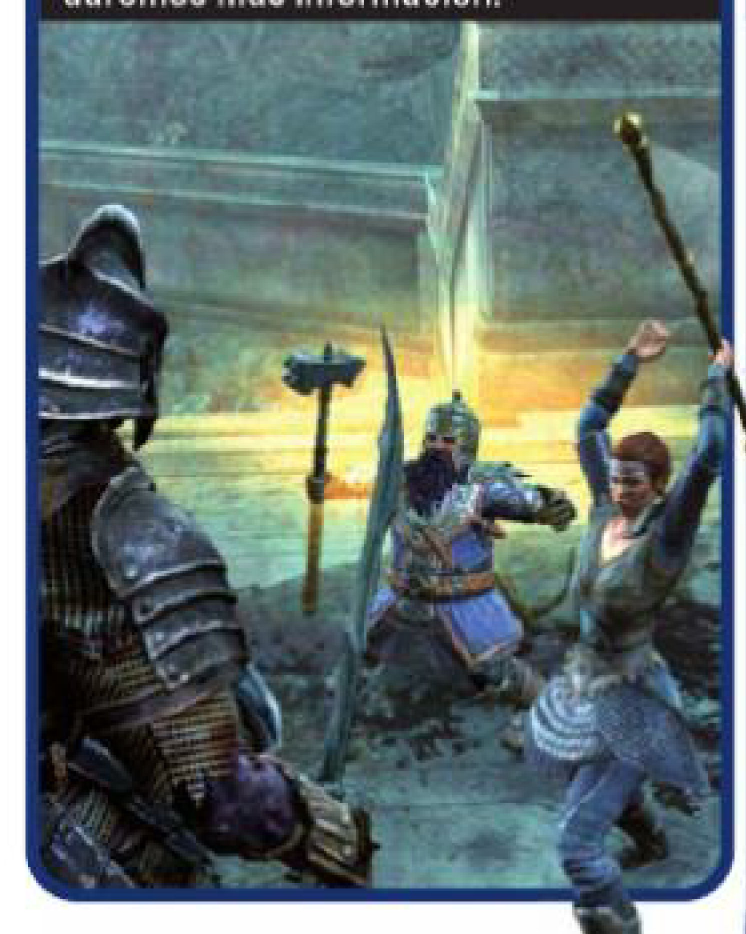
Rockstar Games, ha anunciado que «L.A. Noire: La Edición Completa» ya está disponible para Windows PC, Steam y OnLive. Además del juego completo original, los consumidores recibirán un código multiuso para acceder a todos los casos y contenidos extra descargables.

Alfabetización digital

Disponible ya nuevo contenido descargable BBQ Chef para «Dead Rising 2: Off the Record», el famoso videojuego de Capcom en el que los zombies son los protagonistas. Acaba con ellos con cuchillos de carnicero o disparos de mostaza y ketchup.

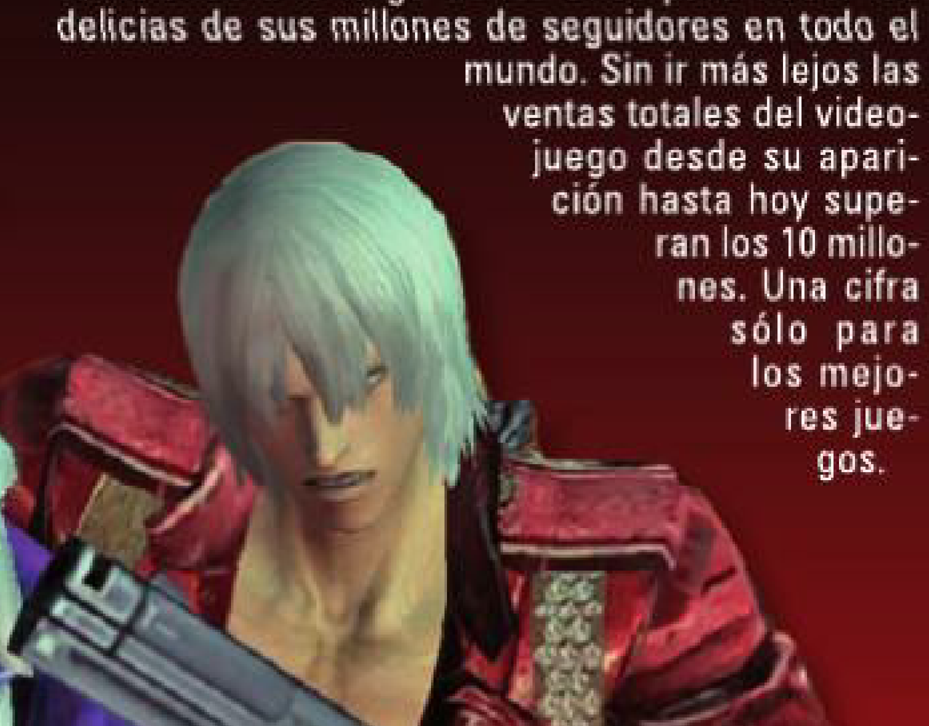
Nueva aventura para Xbox 360 y PS3
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LA GUERRA DEL NORTE

Un nuevo título inspirado en la última película de la saga *El señor de los anillos: el retorno del Rey*. En noviembre verá la luz este nuevo juego en el que viajarás a la Tierra Media para librar una cruenta batalla, la del Norte. Explorarás nuevas tierras descubriendo importantes elementos y nuevos personajes procedentes de la película. En el próximo número te daremos más información.



Edición remasterizada
DEVIL MAY CRY

Capcom lanza al mercado uno de los títulos más importantes de la compañía en una edición de lujo: «Devil May Cry HD Collection», disponible para Xbox 360 y PS3. La compañía reúne por primera vez bajo el mismo formato de alta definición los tres primeros títulos de esta exitosa saga: «Devil May Cry», «Devil May Cry 2» y «Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition». Una verdadera joya para los fans de esta historia protagonizada por Dante y de la que podrán disfrutar a partir del primer trimestre de 2012 (tanto en Europa como en USA). Y una ocasión estupenda para repasar los orígenes y la evolución de este gran título de acción y terror, con un Dante que ha ido cambiando a lo largo de los años para hacer las delicias de sus millones de seguidores en todo el mundo. Sin ir más lejos las ventas totales del videojuego desde su aparición hasta hoy superan los 10 millones. Una cifra sólo para los mejores juegos.



TEXTOS: HAL

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS



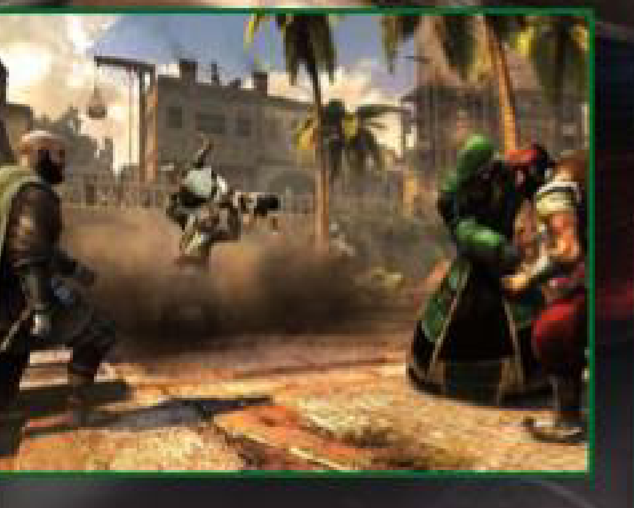
Lo que en un principio, cuatro años ha, empezó como un bonito juego salido de la cabeza aún más bella de Jade Raymond, se ha convertido en uno de los puntales del género de acción y aventura histórica, oasis del que en los últimos tiempos ha manado una auténtica riada de títulos apreciados y apreciables.

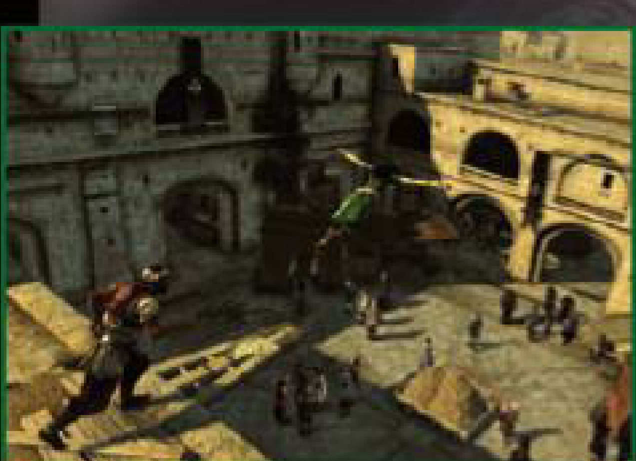
Cierto que Ubisoft apretó un poco las tuercas de su gallina de los huevos de oro con una multiplicidad de secuelas y expansiones (la última, «La desaparición de Da Vinci» aún caliente) que casi gripó la placa base, pero ahora parece que las aguas han vuelto a su cauce gracias a este nuevo episodio, donde sus tres afluentes principales confluyen en un argumento amazónico y caudaloso.

Así, nos topamos con los tres personajes principales de la serie, Altaïr Ibn-La'Ahad, Ezio Auditore da Firenze y Desmond Miles, juntos pero no necesariamente revueltos. El primero en aparecer es un cincuentón Ezio, implicado en diversos desafíos en la bella Constantinopla. Acto seguido, le toca el turno a Desmond, que enlaza narrativamente con sus gestas en «La Hermandad», más tarde Altaïr, que guiará a Ezio desde Roma (con amor) para encontrar las cinco llaves de la biblioteca oculta de Masyaf y abrir la caja de Pandora, aunque tenga que enfrentarse a un ejército templario que no respeta sus canas. En resumen, un trasvase de poderes en mitad de una encrucijada generacional, con cierto toque crepuscular por parte de un Ezio más Solid Snake que nunca. Retomando su esencia batalladora, esta nueva aventura cuenta con puntos fuertes destacados tales como un sistema de creación de explosivos variados (letales, tácticos y "de diversión"), un mejorado modo multijugador con mayor variedad de mapas, personajes y modos de juego y, cómo no, una edición especial a la altura de las exigencias de los fans, que desde luego son legión.

JUGAR Y JUGAR

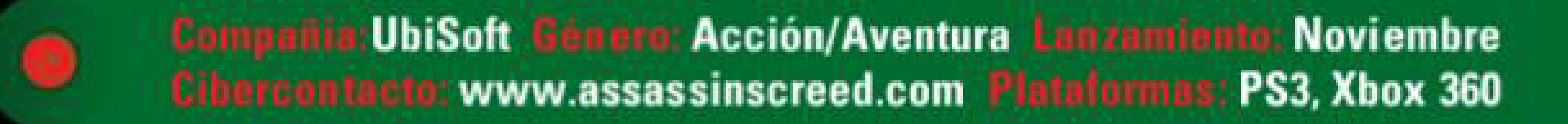
En esta nueva entrega, la filosofía de mundo abierto y con libertad de movimientos se acentuará aún más, gracias a novedades tales como la diversidad de ataques disponibles (hay hasta 300 tipos de bombas), el "sentido de águila" (no solo "visión"), la exploración callejera a ras de suelo o de azotea, o el factor "hookblade", que nos permite agarrar enemigos y combinar ataques. Ojo también a los Assassin's Dens, pisos francos que sustituyen a las Torres Borgia con mayor abanico de posibilidades.





UNA SAGA DE CULTO

Sencillamente impresionante resulta la brillantez y exhaustividad con que se ha reproducido a la vieja gema del Imperio Otomano: la ciudad de Constantinopla. Recorriendo sus cuatro distritos principales (Constantino, Beyazid, Imperial y Galata), más Capadocia de propina, o vista desde las alturas de Santa Sofía, la moderna Estambul es un hervidero de bazares, santuarios, calles y colorido que redondean magistralmente la aventura. Por si fuera poco, los desarrolladores no se han dejado detalle en la chistera, incluyendo la luz peculiar, producto de los espejos del Bósforo, que baña la ciudad de una magia incomparable.



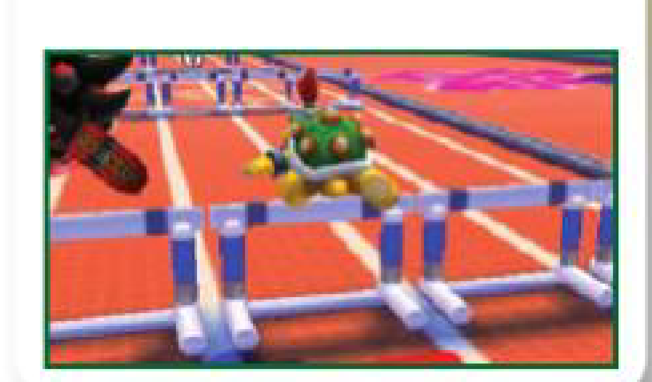
Compañía: UbiSoft **Género:** Acción/Aventura **Lanzamiento:** Noviembre
Cibercontacto: www.assassinscreed.com **Plataformas:** PS3, Xbox 360

MARIO&SONIC
EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS LONDON 2012

Hubo un momento en la historia de los videojuegos, hace no muchos años, en el que eras de Mario o eras de Sonic

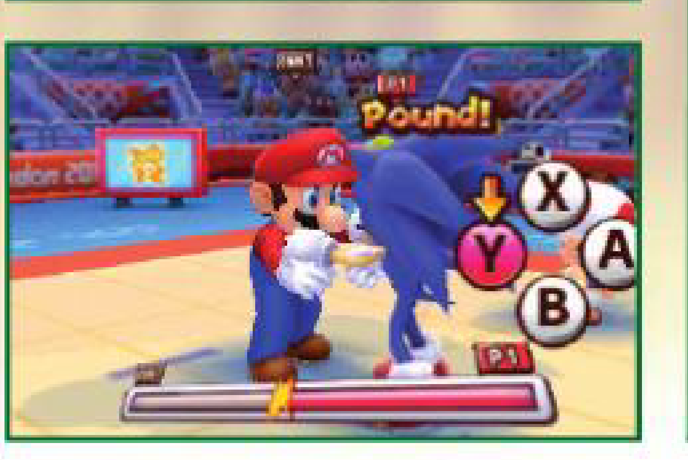
La guerra la ganó el fontanero, pero no derrotando al veloz erizo, sino añadiéndolo a su lista de amigos. Sega ha hecho bueno el refrán de "si no puedes con tu enemigo, únete a él", y las consolas Nintendo DS y Wii se han convertido en su mejor refugio para el estilo de sus series más emblemáticas. En este título de los Juegos Olímpicos veremos a las respectivas mascotas sudando la gota gorda, y con un catálogo de secundarios de lujo.

Los eventos disponibles superan las 30 disciplinas, con deportes populares como el fútbol o el tenis, y otros mucho más especializados como la natación sincronizada o el ciclismo indoor. En los primeros, el control apuesta por una versión simplificada de sus hermanos mayores (hablamos de «Mario Tennis» y «Mario Strikers», no de «FIFA», of course), mientras que los juegos más exóticos tienen la típica opción de pulsar un botón en un orden o momento determinado.Técnicamente cumple de sobra, mostrando una versión caricaturizada y colorista del Londres olímpico. Los poderes especiales y power-ups distribuidos por las pruebas le dan ese toque "Mario Kart" que tanto gusta en los piques multijugador, que es por supuesto el modo estrella en este tipo de lanzamientos. «Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos» es un aperitivo estupendo del mayor evento del próximo año, para usuarios en busca de diversión sin trabas y partidas con los amigos en casa. Seguro que tras él vienen otro montón de títulos realistas, pero ninguno tendrá el encanto de los dos mayores iconos de los videojuegos.









JUGAR Y JUGAR



Una de las mejoras de esta secuela es el modo New Game+, tan de moda en títulos de rol, y que hará posible rejugar toda nuestra aventura siempre que terminemos el juego (unas 15 a 20 horas) en los modos normal o difícil. Podremos disfrutar de aspectos novedosos respecto a nuestra primera vez, así como de enemigos y matones más macarras y jefes finales más encallecidos. Un plus de diversión y peligrosidad.

VERSIÓN PARA 3DS

La adaptación del juego para la consola tridimensional de bolsillo tiene suculentos cambios, que afectan sobre todo al punto de vista. Con tal de sacar provecho a la profundidad de la pantalla, en 3DS prima el modo para un jugador. La cámara se centrará mayormente en el protagonista que manejemos, ofreciendo espectaculares tomas de los estadios, pistas y eventos. Sin embargo, la versión que hemos probado no incluye las calles de Londres como escenario para ambientar diferentes pruebas, y no tiene pinta de que cuando esté a la venta vaya a tener esta opción...

Compañía: Sega Género: Deportivo Lanzamiento: Noviembre
Cibercontacto: www.olympicvideogames.com Plataformas: Wii, 3DS

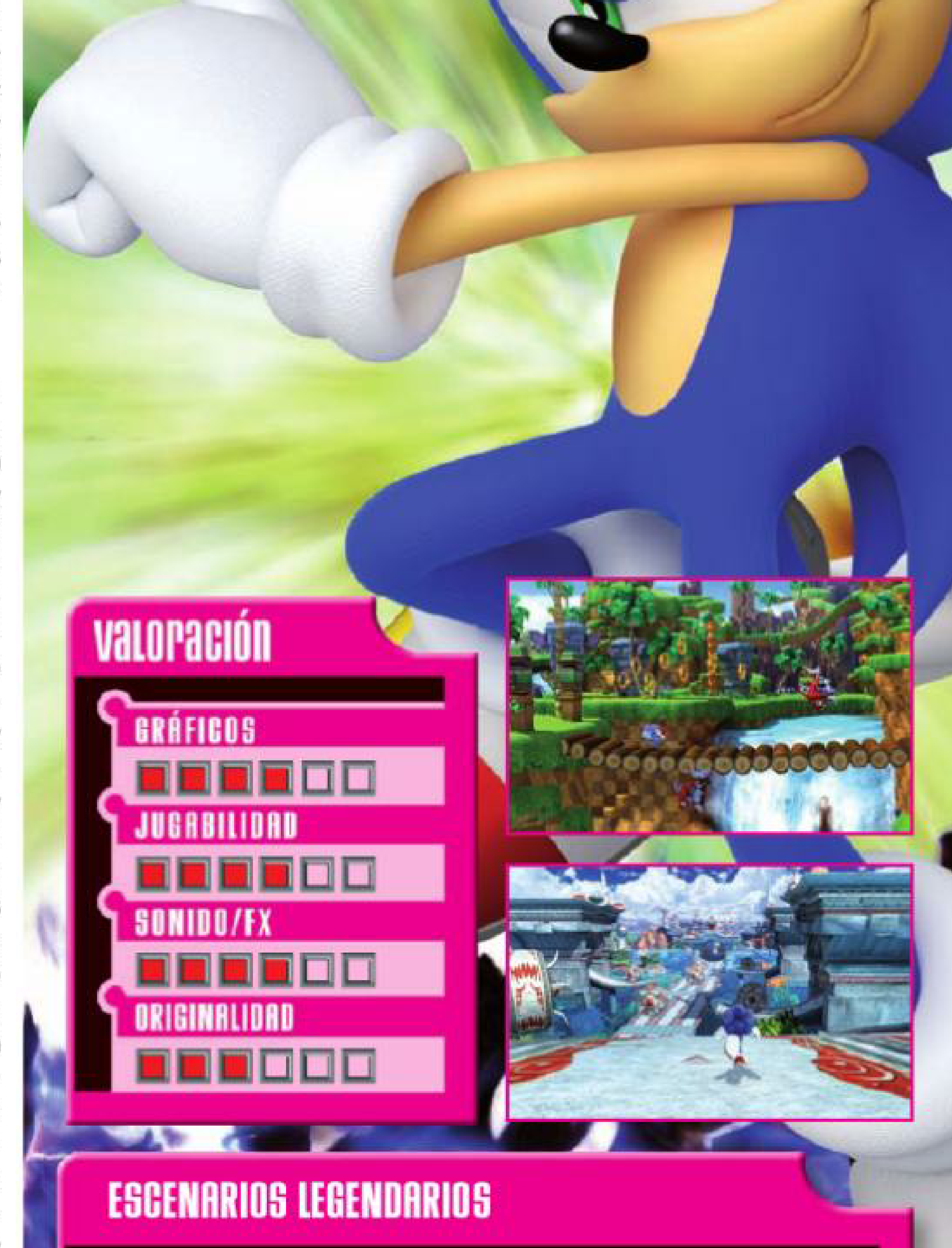
TEXTOS: JOTACÉ

SONIC GENERATIONS

Uno de los iconos de la historia del videojuego celebra su vigésimo aniversario con un espectacular juego que recrea sus mejores hazañas y highlights. Un gran regalo para sus fans, que son legión.

¿Que 20 años no son nada? ¡Naranjas de la China! ¿Qué hacías tú en 1991 (si es que ya habías nacido, claro)? Jordan solo tenía un anillo en los dedos, Curro ni siquiera levantaba el vuelo en la Expo sevillana y, desde el otro lado del mundo, nos llegaban ecos de un trueno azul que amenazaba con hacer tambalear el cetro sagrado de Mario. Hablamos, por supuesto, del erizo Sonic, nacido de los laboratorios Sega hace dos décadas para relevar a su hasta entonces "mascota franquicia", esa especie de duende repeinado y con orejas de Príncipe Carlos llamado Alex Kidd (¿alguien se acuerda de él, por cierto?). Por supuesto, la feliz idea fue no solo un éxito y un chaleco salvavidas para la casa, sino un auténtico fenómeno de masas que hace tiempo se incorporó al imaginario colectivo y a la cultura popular de todo el planeta. Así que, tal y como se hizo en anteriores aniversarios, las veinte primaveras de "la cosa más rápida del mundo" son celebradas por todo lo alto con este título que sin duda empañará los ojos de más de un nostálgico. Empezamos, como siempre, por el argumento, que arranca motores cuando a nuestro héroe le cae del cielo (literalmente) un nuevo enemigo llamado Time Eater, que causará una serie de agujeros de tiempo que engullen a los amigos de Sonic, teletransportándoles hacia el pasado. Y el tragaldabas se las trae, ya que noquea a Sonic al primer toque, provocando una paradoja espacio-temporal (parecemos Punset) que le borra de un plumazo su pasado, destiñéndolo de paso. Así que Sonic se tendrá que poner manos a la obra para buscar a sus amigos, contando con una ayuda muy especial e inquietante: la de su otro yo de hace 20 años. Pero el malvado Doctor Eggman, que no podría faltar en la fiesta, también tiene unos cuantos ases duplicados en la manga, incluyendo su antepasado Doctor Robotnik.

Dos mejor que uno. Por tanto, tendremos dos protas y dos escrituras a elegir, Sonic clásico y Sonic moderno, cada uno con su propia personalidad y habilidades especiales, aparte de circuitos y pistas adaptadas al antiguo o nuevo régimen, incluyendo algunos de los escenarios más emblemáticos de sus cuatro lustros de vida y correrías, convenientemente rediseñados y readaptados a los nuevos tiempos con un virtuosismo gráfico y hasta un 3D estereoscópico que da gusto verlo. Y, cómo no, con golpes repescados de los años dorados (como el mítico ataque giratorio) y algunos de nuevo cuño, como el Turbo Sonic. Muchos guiños cómplices para los fans, giros y requiebros argumentales y, sobre todo, kilos de velocidad supersónica definen un juego que, tras algunos pasos en falso (véase la agridulce versión Kinect del año pasado) y demasiado espíritu olímpico, nos devuelve al mejor Sonic de ayer, hoy y mañana, porque al bicho le queda cuerda para rato, según ha confesado su papá Iizuka. Y por cierto un detalle, o más bien un detallazo, por primera vez en su historia escucharemos a Sonic hablar ¡¡en castellano!!



VALORACIÓN

Categoría	Puntuación
GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

ESCENARIOS LEGENDARIOS

Como hemos visto, uno de los grandes atractivos del juego reside en la posibilidad de ir recorriendo algunos de los escenarios legendarios de la historia de Sonic, desde los tiempos de la Megadrive y Dreamcast hasta ahora mismo. Así, nos encontraremos con niveles como Green Hill, Chemical Plant, Sky Sanctuary, Final Rush, EggmanLand, Seaside Hill y un largo etcétera, tanto en la versión de sobremesa como para 3DS. Y ya veréis que el mítico erizo azul, con su 20 añitos ya a sus espaldas, está tan en buena forma como al principio y no pasa el tiempo por él.

GUÍA DE JUEGO



Todo un festín el que se da Sonic y los sonicómanos en este juego, no solo por su extensión (los mundos son realmente amplios, así como los niveles y misiones incluidos en ellos) sino por la inteligencia y creatividad con que han sido reproducidos hasta el más mínimo detalle, empezando, cómo no, por los propios clones del erizo azul: el clásico de MegaDrive entrado en carnes y con suelas rojas y el moderno postDreamcast, más zangolotino y con suelas a rayas grises. Pero quizá sea el manteni-



miento del sistema de juego, cambiante a lo largo del tiempo, el detalle más agradecido para los fans. Una estructura plataformera estándar que irá evolucionando según pasen los años y los mundo, aunque siempre con la voracidad recoge-anillas que le caracteriza. Tampoco puede faltar el bueno de Omochao aconsejándonos en plan «las cosas que hemos visto», y mil y un detalles, desde efectos sonoros a cámaras y pasadizos secretos, que nos obligarán a volver una y otra vez a rejugar esta fantástica aventura. Y ojo a la versión 3DS, también con su propia temperatura y pelaje más 2D. A subirse a la montaña rusa como un cohete se ha dicho.

FICHA TÉCNICA

- Sega
- Acción/ Plataformas
- Noviembre
- 3+
- http://www.sega.com

ANTIGUOS ALUMNOS Y VILLANOS

Otro gran aliciente es el de vernos las caras de nuevo con jefes finales encallecidos y con los nudillos de acero como Metal Sonic, Death Egg Robot, Perfect Chaos, Shadow the Hedgehog, Silver, Egg Dragoon o el jefazo final, Time Eater. Todos ellos, villanos con pedigrí de las aventuras más memorables de un Sonic que tendrá que sudar sangre para salir victorioso del envite-convite. Además, podremos desbloquear nuevas aventuras de manera que una vez completado cada nivel y "liberados" los amigos de Sonic, tendremos la opción de enfrentarnos a más retos junto a ellos, alargando así considerablemente la duración total de este título.

Ahora que ya sabes de qué va el juego, busca a Sonic en los vídeos para verlo en acción a través de tu móvil.

TEXTOS: L. PÉREZ

PS3/XBOX 360/Wii

Disney Universe

Las películas de Disney y Pixar más divertidas te ofrecen la posibilidad de viajar por sus mundos viviendo situaciones límites, superando retos y pruebas increíbles y caracterizado como alguno de sus personajes más queridos.

Y es que es precisamente en la película protagonizada por Jack Sparrow en la que te adentrarás. El juego te ofrece la posibilidad de ponerte el disfraz de quien quieras (Aladdin, Yasmin, Sparrow...). Una vez con tu nueva indumentaria el primer mundo en el que puedes participar es el del filme *Piratas del Caribe*. A los demás (*Alicia en el País de las Maravillas, El Rey León, Aladdin, Monstruos S.A.*), sólo podrás acceder a medida que vayas recolectando monedas. Así que disfrazado del mismísimo Aladdin, por ejemplo, te introducirás en el mundo de los piratas. Al principio harás un recorrido para explorar el terreno de paso que vas recolectando monedas. Pero no tardará en llegar la primera prueba: disparar un cañón haciendo blanco en tres señales. Para eso tendrás que aprender a moverte, a trasladar objetos y por supuesto a disparar atinando. A partir de ahí las cosas se complican... Deberás seguir superando retos, resolviendo puzzles, enfrentándote a enemigos para conseguir las monedas necesarias y adentrarte en otros mundos. La magia, la fantasía y la diversión están presentes en todos ellos, especialmente divertido resulta *Alicia en el País de las Maravillas*, muy logrado.



Ficha técnica

- Nintendo
- Acción
- Octubre
- 7+
- www.disney.es/universe

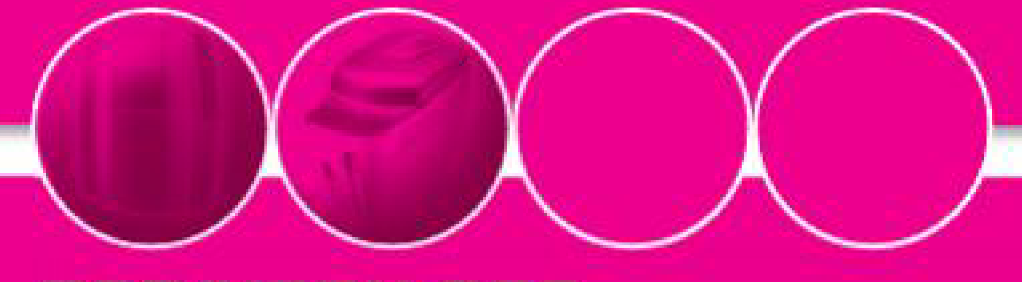
Valoración

Apartado	Puntuación
GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

VIBRANTE MODO MULTIJUGADOR

Es el punto más fuerte del juego. Su objetivo, en palabras de los desarrolladores, es el de reunir a la familia en torno a la pantalla de televisión. Todo es magia, fantasía y diversión. De esta manera los jugadores desarrollan varias cualidades. Una de ellas, sin duda, es la imaginación. Inmersos en estos mundos fantásticos son capaces de cualquier hazaña. Además para ir superando los retos tendrán que ir recopilando información, información que seguro que no sacarán a la luz delante de sus rivales. Hasta cuatro jugadores a los mandos pueden vivir increíbles aventuras de la mano del universo Disney.

TEXTOS: JUAN LUIS SÁNCHEZ



BATMAN ARKHAM CITY

Vuelve el Caballero oscuro en una esmerada continuación de «Arkham Asylum». Comienza la batalla definitiva contra el crimen...

Todo fan de Batman que se precie ha soñado alguna que otra vez con enfundarse el traje del hombre murciélago, salir a las calles a impartir justicia... Como en la vida real saldría caro equiparse con los sofisticados gadgets del superhéroe, resulta un tanto complicado llevar la idea a la práctica. Pero ahora es más fácil que nunca convertirse en Batman y patear culos gracias al realismo de «Arkham City», la esperada (¡y mejorada!) secuela de «Arkham Asylum». Desde los tiempos de «Pac-Man» han mejorado mucho los guiones de los videojuegos, y éste tiene como libretista al mismo de «Arkham Asylum», el ganador de cinco premios Emmy Paul Dini, veteranísimo escritor de series televisivas de dibujos como Flash Gordon, Dragones y mazmorras y las últimas series de animación de Batman. La trama se entiende aunque se desconozca la primera parte, pero la disfrutarán más aquellos que se la acabaron y los apasionados de los cómics. El asilo de Arkham se ha cerrado, pero al alcalde se le ha ocurrido una de esas geniales ideas que a veces tienen los políticos, convertir toda una zona de la ciudad, con sus edificios y sus calles en una gigantesca prisión donde encerrar a las mentes criminales más peligrosas, y a los dementes más desquiciados. Total, que ahora campan a sus anchas en su interior, 'gamberretes' como el Joker, Dos caras, etc., etc. Para Bruce Wayne esto es un desastre, pues están todos juntos, pueden escapar en cualquier momento y sembrar el caos entre los habitantes de Gotham City. El 'multimillonario' (como le gusta que le llamen) se dispone a dar un discurso para concienciar a los ciudadanos de la necesidad de cerrar Arkham City. Lo imprevisible va a suceder.

Porrazos de cine.

Mientras habla, aparecen unos sicarios del peligrosísimo Hugo Strange que a punta de metralleta secuestran a Wayne y le llevan al interior de la zona convertida en prisión. Deberá apañárselas para escapar y pararle los pies a Hugo Strange y a sus amiguetes 'chungos'.

Parecía imposible que se pudiera mejorar la jugabilidad de «Arkham Assylum», una obra maestra del género acción/aventura en 3ª persona, pero los desarrolladores de Rocksteady Studios 'se lo han currado' para pulir el título anterior. Básicamente se maneja igual, pero la dinámica de ataques se ha mejorado, pues ahora Batman cuenta con el doble de ataques y animaciones de combate.

Los novatos no tendrán ningún problema en habituarse rápidamente pues se trata de un título muy accesible. Tras unos minutos probando el combate, cualquiera puede realizar fácilmente virguerías muy 'peliculeras' como lanzar un gancho con una cuerda a un saliente, colgarse a lo Indiana Jones y tirarse encima de los enemigos. El juego cuenta con la aparición estelar de algunos de los más representativos villanos de las viñetas, como los ya citados, Enigma, Calendar Man, y otros que supondrán algunas sorpresas. El doblaje original cuenta con Mark Hamill, que fue Luke Skywalker, como el Joker, y Kevin Conroy ('The Office') como Batman.



VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■■■
SONIDO/FX	■■■■■■
ORIGINALIDAD	■■■□□□

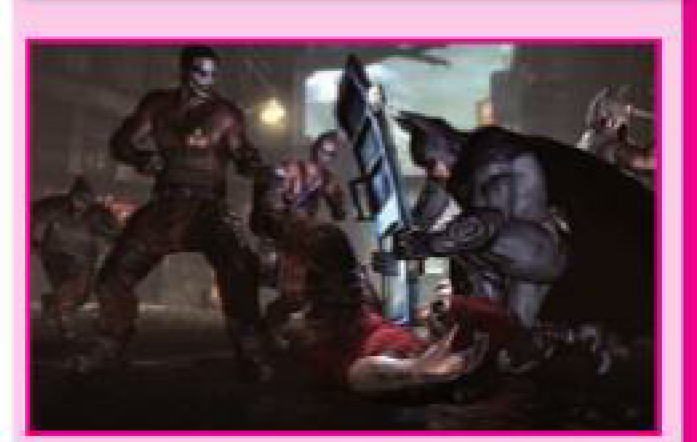
AMBIENTACIÓN DE PRIMERA

Christopher Nolan, director de 'El caballero oscuro' y de la esperada siguiente entrega, 'El caballero oscuro: la leyenda renace', estaría encantado si alguna vez juega por el evidente homenaje a la oscuridad de sus películas. La zona de la ciudad reconvertida en prisión cobra un gran protagonismo y supone un escenario mucho más amplio que el de «Arkham Asylum» y el jugador campará a sus anchas. El entorno es también más variado y está recreado con unos gráficos muy cuidados que confieren una enorme sensación de realismo. Muy destacada es la inquietante ambientación gótica en tonos oscuros técnicamente sobresaliente.

A FONDO

GUÍA DE JUEGO





Batman cuenta con nuevos y sofisticados gadgets que ofrecen muchas posibilidades: bombas de humo, secuenciador criptográfico, así como con los antiguos, como el clásico 'batarang', que se puede usar para quitarse de encima a enemigos plastas a distancia. Nada más comenzar el juego, resulta sencillo escaparse, pero será necesario desembarazarse del Pingüino, y de un grupo de sicarios locos con los que habrá que emplear los puños a fondo tras quitarse

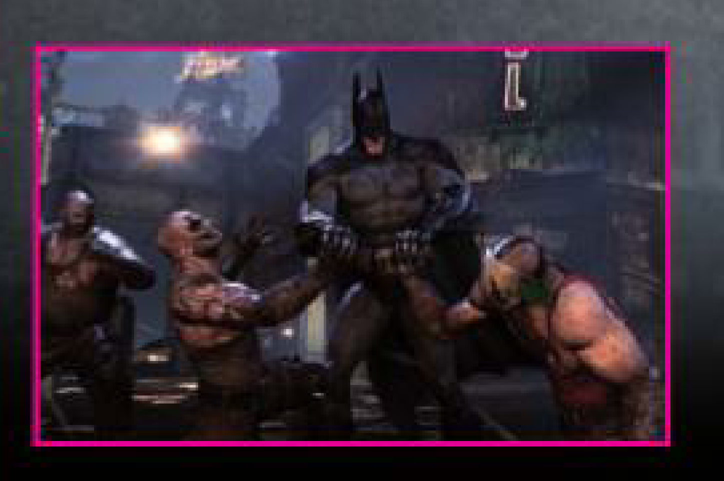


las esposas. A partir de ese momento, deberemos ir al encuentro de Dos Caras, para liberar a la gatita. El juego comprende tres partes completamente distintas: exploración, combate e investigación. En cuanto a la primera, darse una vuelta por las calles del recinto-prisión es una gozada, pues está permitido saltar, trepar, balancearse, y hasta lanzarse de los edificios y planear con la capa, un experimento que en la vida real no sería recomendable. El combate es sencillo (botón para pegar, otro para bloquear, etc.) pero también permite descubrir útiles combos. Lo más 'genial' es el modo de investigación, al que se accede con el botón L1/LB, y que permite ver los escenarios de forma computerizada, algo muy útil para descubrir huellas, olores sospechosos y hasta para determinar trayectorias

Ficha técnica

- Warner Bros Interactive
- Acción
- Octubre
- 16+

www.batmanarkhamcity.com





UNA MININA CON MUCHO GARBO

Esta vez se puede manejar a la seductora Catwoman. La felina está entroncada con la historia principal, pues Batman le tendrá que salvar las orejas cuando ha sido atrapada por el mismísimo Harvey Dent (Dos Caras). Para manejar a Catwoman se debe introducir en XBox Live o Playstation Network un código que se adjunta en la caja del videojuego. El personaje tiene su propia historia, compuesta por cuatro misiones con mucha acción, y que conviene jugar antes de las misiones de Batman, pues funcionan como un excelente prólogo de la historia.

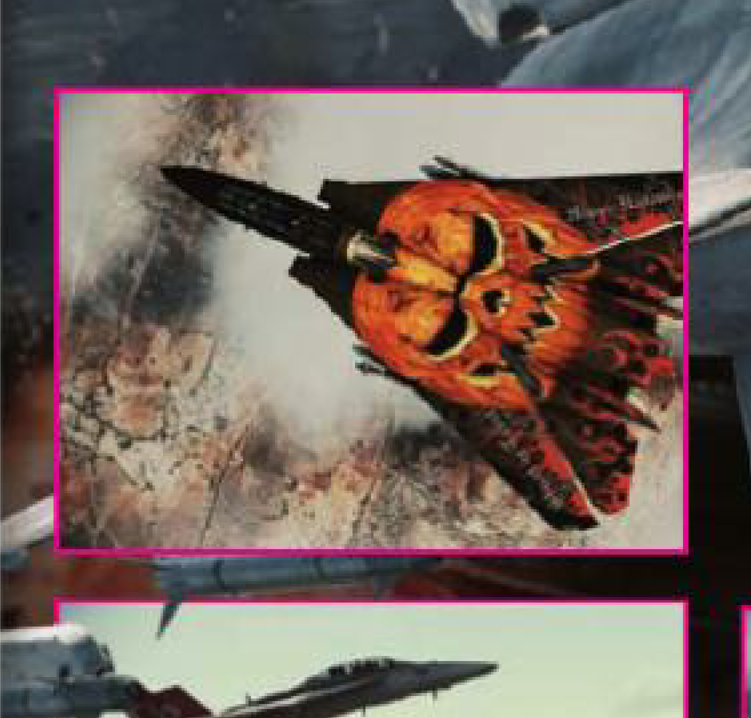
TEXTOS: JOTACÉ

PS3/XBOX 360

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

Mucho ha pasado desde que surcara los cielos desde el 95, para aterrizar en la PS One con «Air Combat».

Aquella flota de pájaros de acero se fue haciendo cada vez más guerrera e hiperrealista. Hasta llegar a esta última entrega, donde rebasa la barrera del sonido con un acelerón a golpe de queroseno de lo más atronador. Y es que la saga de Namco nunca ha ocultado su naturaleza arcade y batalladora, que en este episodio se intensifica aún más. Pero no todo va a ser lanzar pepinazos a diestro y siniestro, ya que detrás de la escabechina también hay un buen guión, escrito por Jim DeFelice, reputado autor de best-sellers militares, y que nos va envolviendo en una escalada bélica con no pocos tintes humanos y dramáticos. Aunque tendremos numerosos modos de juego a nuestra disposición, los que brillan con luz propia son dos: el modo Bombardeo, que amplía horizontes incorporando helicópteros que también descargarán su racimo de bombas, y el modo multijugador «Capital Conquest», con los pilotos divididos en dos equipos que luchan entre sí sobre Miami, Dubai o París, entre otra docena de ciudades masacradas. Un nivel de manejo perfeccionado al máximo, con maniobras rimbombantes ejecutadas en décimas de segundo, mucho vértigo y acrobacia y unas misiones que, aunque parecidas, tienen su propia personalidad, logran que este ave de presa sea un auténtico trueno.







VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

FICHA TÉCNICA

- Namco Bandai
- Simulador
- Octubre
- 16+

www.namcobandaigames.com

CARNICERÍA DE ACERO

Seguramente el mayor atractivo de este juego resida en su combate cuerpo a cuerpo, o fuselaje a fuselaje, posibilitado gracias al "sistema de asalto en proximidad", que le da una vuelta de tuerca a uno de los sellos de fábrica prescindiendo de la cinemática y optando por el "punch" directo a la mandíbula. El resultado es realmente espectacular: aviones despedazados, desangrados de combustible, edificios destrozados, llamaradas salvajes... Una pirotécnica de las buenas, y con un sonido a la altura de las circunstancias. Y si además pilotamos un caza supersónico, ni te cuento.

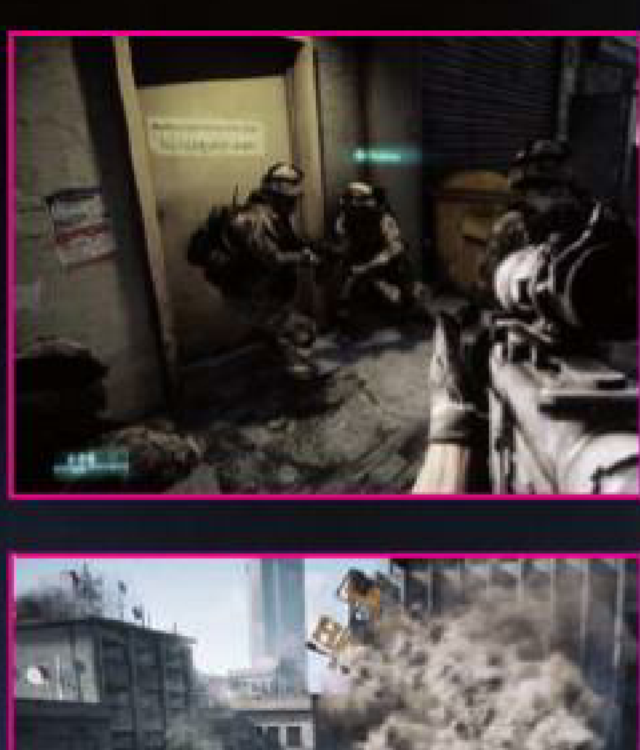
A FONDO

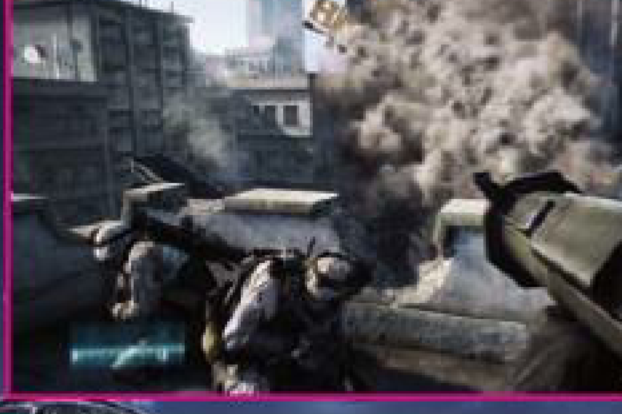


BATTLEFIELD 3

Cuerpo a tierra y trincheras al viento, porque una de las sagas decanas del género bélico vuelve con todo su armamento pesado en la mochila. Y es que toca cuadrarse ante la franquicia «Battlefield», que desde que hace nueve años clavó la banderola guerrera en territorio PC con el memorable «Battlefield 1942», no ha hecho más que conquistar territorio por la vía de la invasión. Ahora, se deja de escaramuzas y guerrillas y planta un redondo «3» en su apellido para volver a los días de gloria de sus primeros títulos, sobre todo su secuela oficial y el ambientado en la guerra de Vietnam. Todo ello, a lomos de su flamante motor Frostbite2, que garantiza una mayor brillantez gráfica, unos teatros de operaciones repletos de acción, adrenalina y emociones fuertes (balas silbando, muros derrumbándose, explosiones noqueadoras...) y una animación muy realista de los personajes. El argumento nos propone una campaña completa en la que nos meteremos en la piel de un marine de élite yanqui que tendrá que llevar a cabo misiones al filo de lo imposible en diversos puntos calientes de Europa, Oriente Medio y Norteamérica.

De hecho, uno de los puntos fuertes del juego es su espectacular localización, en la que reproduce hasta el más mínimo detalle ciudades señeras tanto del viejo continente como de Estados Unidos con una brillantes sin precedentes y que vuelve a poner las espadas en alto respecto a su máximo rival: «CoD Modern Warfare 3» (siempre nos quedará París). Pero nada de enzarzarse en comparaciones odiosas, ya que este juego, una de las joyas de la corona de EA, goza de una profundidad argumental, una variedad de situaciones (desde escuadrones a balazos en Teherán hasta misiones aéreas, batallas de tanques, retos sigilosos y francotiradores...) y una brillantez global absolutamente magistral. ¡Qué guerra tan bonita! Y qué corta se hace...





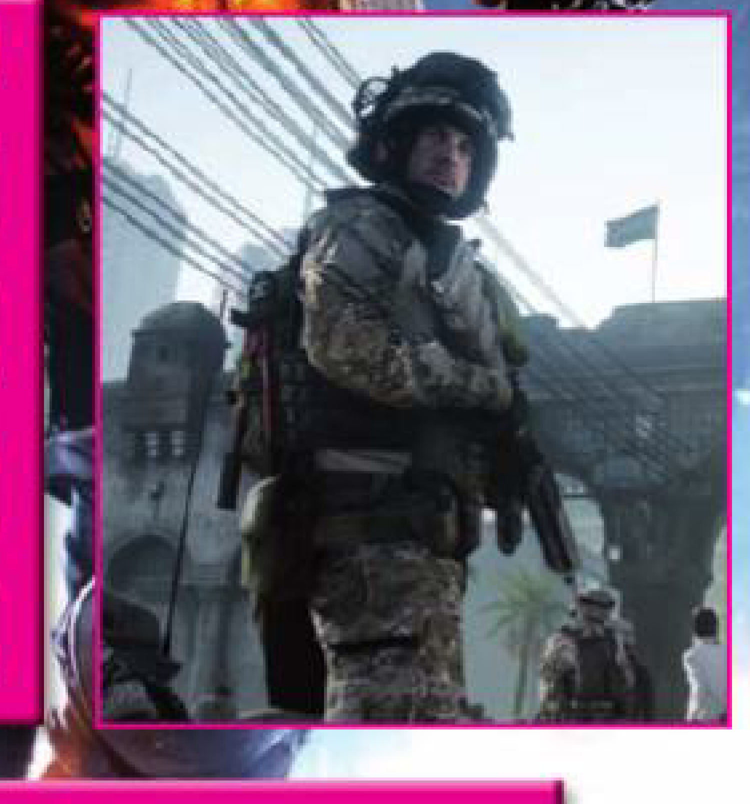
FICHA TÉCNICA

- EA
- Shooter
- Octubre
- 16+

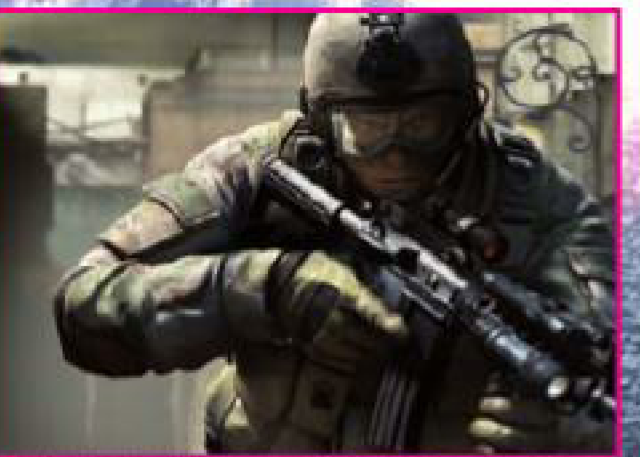
www.battlefield.es

VALORACIÓN

Categoría	Puntuación
GRÁFICOS	5/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	5/6
ORIGINALIDAD	3/6







GUERRA TOTAL

Si por algo se ha caracterizado siempre esta franquicia ha sido por el virtuosismo de sus modos multijugadores. Y, por supuesto, esta entrega no podía quedarse atrás, empezando por el modo Conquista, clásico entre los clásicos que aquí se refuerza a base de impresionantes mapas y batallas sin descanso ni cuartel. Hasta 64 jugadores pueden gozar tranquilamente de algunas de sus hazañas y repartirse el botín de un armamento abrumador (AK7, M16, G36C, M249, Mk11 y otras siglas no del montón...) y unos vehículos por tierra, mar y aire que dan gloria verlos. ¡Más madera!

PRO EVOLUTION SOCCER 2012

La batalla entre los dos grandes continúa una temporada más. ¿Es el «Pro» un digno rival de «FIFA» este año? ¿Optará al título virtual de Liga? Talento no falta.

La lucha entre «PES» y «FIFA» es como Ben-Hur en Semana Santa: todos los años vuelve. Curiosamente, desde que la lucha se disputa en nueva generación, el título estadounidense se ha llevado las mejores críticas, si bien en los últimos años Konami se ha puesto bien las pilas para revolucionar y revalorizar uno de sus productos estrella. Pero, ¿qué ha sucedido con él este año? «Pro Evolution Soccer 2012» anda sobrado de ambición. El control sigue prácticamente anclado y fiel a su estilo, pero con unas cuantas novedades interesantes, como la de los desmarques personalizados y la posibilidad de colocar a nuestros jugadores en diferentes posiciones al chutar un tiro libre. Técnicamente apenas se notan cambios, si bien las caras de los futbolistas populares son, en nuestra opinión, las más conseguidas de su género. Flaquea un poco en animaciones, sobre todo cuando los jugadores corren a toda velocidad por la banda. Si pasamos algunas animaciones a cámara lenta, descubriremos que los jugadores en ocasiones se desplazan "flotando" por el césped, causando un efecto muy raro en el movimiento. Detalles en apariencia menores, como el público o el césped (planos como una tabla), afean un conjunto notable, heredero directo del motor gráfico de la generación pasada. Saca especial provecho de PS3, Xbox o PC la iluminación y la calidad de las texturas, que se reflejan en sombras y destellos impresionantes. Una lástima que no nos sorprendan en este apartado, si bien eso no significa ni muchísimo menos que sea malo.

Pro...gresos

En el lado de las mejoras, encontramos una variación entre situaciones y una respuesta a nuestras órdenes con el mando mucho más rápida y fluida. Cambiar de dirección, regatear o pasar de la defensa al ataque tiene una transición natural en los jugadores, sin ese cambio robótico que llevaba varios años atormentando a los puristas. Los comentarios también aumentan su calidad en la locución, repitiendo en la "cabina" Maldini y Carlos Martínez, si bien aún no pueden rivalizar con «FIFA». El balón, por su parte, tiene un movimiento fantástico, notándose sobre él hasta el más mínimo roce y con un peso 100% realista. La inteligencia artificial es otro de sus puntos fuertes: compañeros "apañaos" y rivales dignos a partir del nivel de dificultad Profesional, si bien en ocasiones tienen el súper poder de atravesar nuestra defensa como si estuviera hecha de mantequilla. A «PES 2012», por primera vez en años, no le falta de nada. Tiene una orientación muy clara hacia la diversión inmediata, ya que conserva sus patrones de control a diferencia de «FIFA», que prácticamente es un juego nuevo. Las adiciones como el control doble de personajes o la colocación de jugadores en los saques no son más que golosinas al conjunto global: un título hecho para usuarios habituales, que sabrán apreciar el estilo directo de Konami. Lo que le falla en apartados técnicos, le sobra en trucos jugables para enganchar al usuario más pintado. Y si tienes posibilidad de entrar en el modo online... entonces estás perdido,



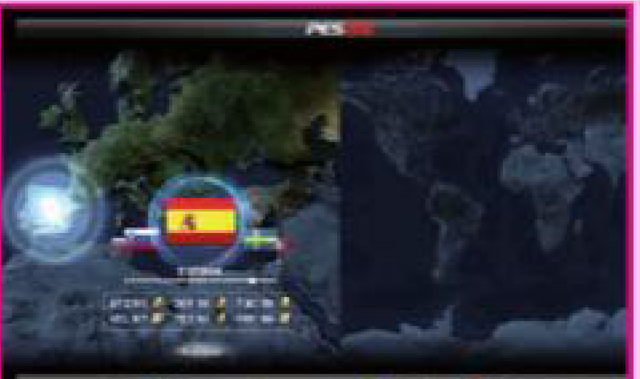
Valoración

Apartado	Puntuación
GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

UN ONLINE DE CAMPEONATO

La comunidad online de «PES» es de las más prolíficas de los videojuegos. Por suerte, cuenta con actualizaciones gratuitas que incluyen modificaciones en las características de los jugadores, nuevas equipaciones y botas oficiales. Si hablamos de fluidez de juego, la optimización de los servidores sigue siendo mejorable, puesto que en ocasiones se equivoca en alternar las conexiones de los usuarios dependiendo de su velocidad doméstica de Internet. Es decir, que el jugador que tiene los datos más lentos "hospeda" el peso del partido online, yendo todo a tirones. En general, sucede muy pocas veces, y el pique y la deportividad reinan en la red.

GUÍA DE JUEGO



Se trata de un caso curioso dentro del género de los simuladores deportivos. Su accesibilidad le permite presumir de ser un juego para todos los públicos, pero tiene algunos momentos donde las situaciones son irreales. Los árbitros suelen barrer para casa, y le dan ventaja a jugadas polémicas de la CPU mientras que a nosotros no nos perdonan ni una. En las novedades del control destaca el manejo doble de personajes, que sirve para... en fin, ya lo indica su nombre, ¿no? Hay dos



maneras de acceder a esta característica: manual y automática. La primera es hasta complicada de explicar (lo mejor es hacer el tutorial del principio), mientras que la segunda opción es la recomendable, ya que nuestros jugadores buscan bien los huecos sobre todo cuando atacamos. Una de sus mayores ventajas es la de la facilidad del regate, que permite tutear a los porteros en el cara a cara. Hay que señalar que si bien han mejorado su intuición, los guardametas siguen siendo algo paquetes: es divertidísimo colarles un gol tras marearles, pero los rivales son igual de hábiles cuando nos meten los tantos. Por último, el modo entrenamiento es la mejor manera de controlar las faltas y movimientos especiales, con el añadido de que en esta edición tienen formato de minijuego-mundo se escribe "NBA".

MODO DE JUEGO Y LICENCIAS

Lo más parecido a un modo Historia lo encontramos en Football Life. Se trata de un manager de los de toda la vida, con algunos momentos espectaculares y otros muy graciosos. Aparte de la típica gestión de fichajes, entrenamientos y dirección del equipo, tenemos que hablar con la prensa y con otros directivos del club. Curiosamente, las animaciones de estos modos están hechas con captura de movimiento, y queda rarísimo ver cómo los personajes de equipos occidentales se saludan con inclinaciones de cabeza típicas de la cultura japonesa. Ah, y una buena noticia es que por fin tenemos la liga BBVA completa.

Ficha técnica

- Konami
- Deportes
- Septiembre
- 3+

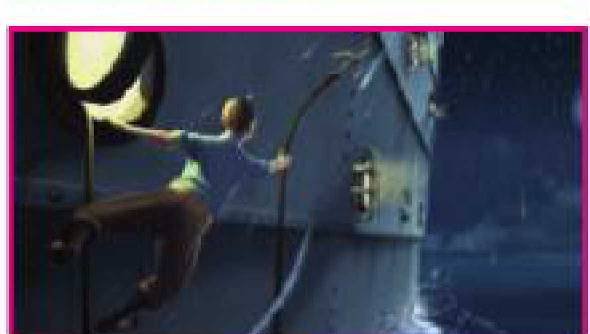
www.konami-pes2012.com/

LAS AVENTURAS DE TINTÍN
EL SECRETO DEL UNICORNIO

Por si alguien no se ha enterado (anuncios en tele, en periódicos, en todas partes) hay un señor que se llama Steven Spielberg que ha tenido la audacia de adaptar al cine "Las aventuras de Tintín", el personaje de los comics posiblemente más conocido a nivel mundial.

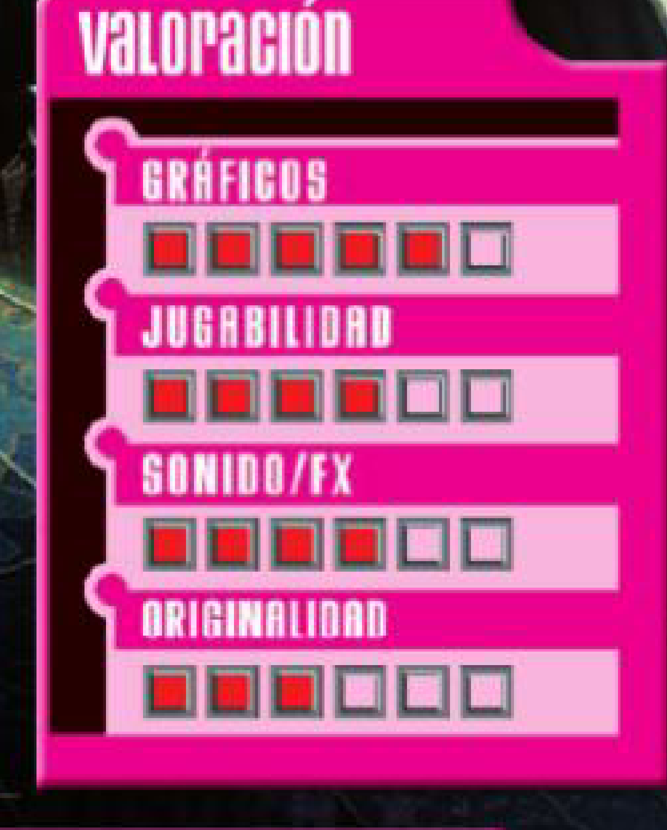
No es de extrañar que el personaje que ha viajado al Congo, al Tíbet, por todo el mundo y hasta a la Luna no haya tardado en llegar a las consolas más importantes, con un videojuego basado en la peli. Resulta que Tintín ha comprado un barco en miniatura que contiene un enigmático papel, tras el que van diversos individuos. Con ayuda de su inseparable Milú, y de su amiguete el borrachín capitán Haddock, el reportero belga tratará de resolver la situación.

El videojuego es un lujazo para los apasionados de los cómics que más de una vez, no nos engañemos, hemos soñado con emular al chico del flequillo estrafalario. Permite sacudir a los adversarios, y acometer peligrosas tareas, como pilotar un avión bajo la tormenta, en una sucesión de aventuras trepidantes no aptas para cardíacos.









VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

FICHA TÉCNICA

- Ubisoft
- Acción/Aventura
- Octubre
- 12+
- http://www.ubi.com/

TRES PERSONAJES DE LUJO

En el juego no sólo podrás manejar a Tintín, sino también a su fiel mascota, el perro Milú, o a su inseparable amigo el capitán Haddock. Cada uno de ellos tiene habilidades especiales, por lo que la aventura parecerá bastante diferente. En cada nivel, el personaje que controle el jugador deberá sortear todo tipo de obstáculos, y también desembarazarse a porrazos de peligrosos enemigos. No siempre es conveniente usar la fuerza bruta, sino que a veces es mejor recurrir a todo tipo de triquiñuelas, como sorprenderles por la espalda o cegarles para que no nos vean. ¡La aventura está servida!

A FONDO

FUERZA

CORAJE

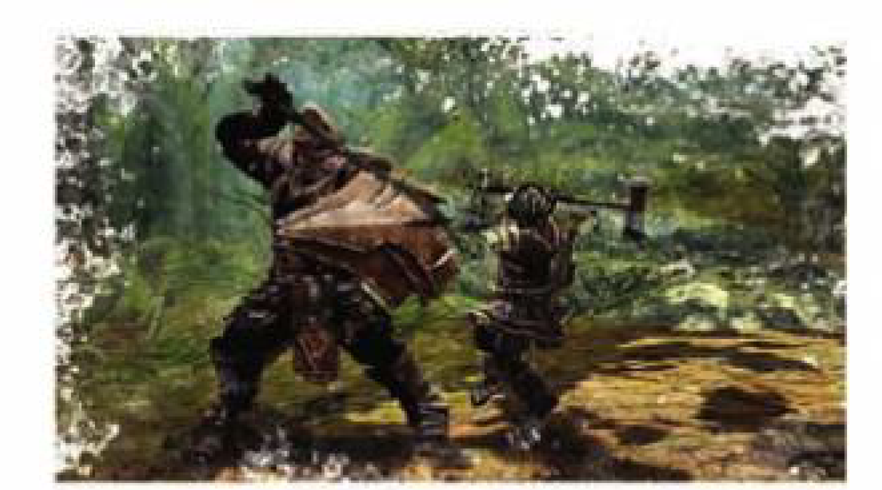
DESTREZA

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LA GUERRA DEL NORTE™

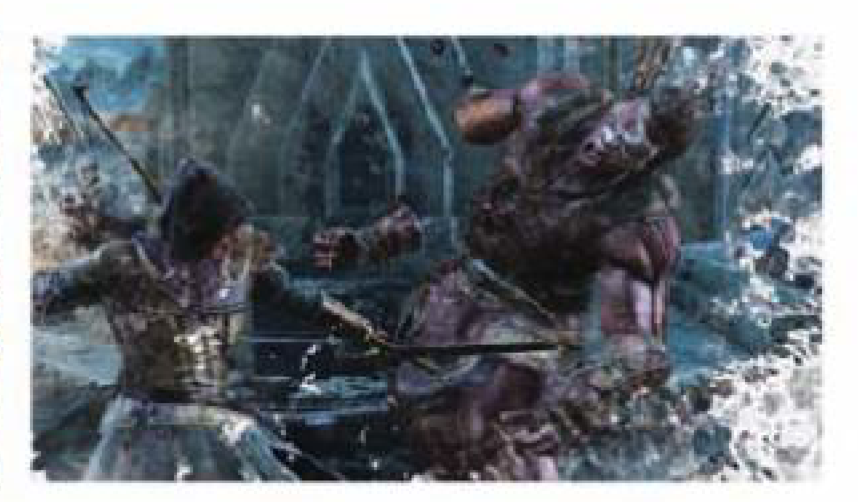
UN ANTIGUO MAL SE ALZA DE ENTRE LAS SOMBRAS. SAURON ESTÁ REUNIENDO A SUS FUERZAS OSCURAS. MIENTRAS, EL ALIADO DE SAURON, AGANDAÚR, SE PREPARA PARA LA CONQUISTA DE LAS TIERRAS DEL NORTE. LA ÚNICA ESPERANZA DE LA COMUNIDAD YACE EN LAS BRILLANTES LLAMAS DE VALOR QUE SE ATREVEN A DESAFIAR LAS CORRIENTES DEL MAL.

ESCOGE ENTRE ELFO, ENANO O HUMANO Y PARTICIPA EN UN BRUTALMENTE REALISTA COMBATE CONTRA LA EMBESTIDA DE FORMIDABLES ENEMIGOS; ORCOS, GOBLINS, ARAÑAS, DRAGONES, TROLLS Y MUCHO MÁS. MEJORA TUS ARMAS Y ARMADURA Y HAZ CRECER TUS HABILIDADES CON EL ARCO, LA MAGIA O CUERPO A CUERPO.

ESCOGE A TU HÉROE, SIGUE TU CAMINO Y DEFIENDE EL NORTE.
FALLA Y TODA LA TIERRA MEDIA CAERÁ.





























PS3

UNCHARTED 3
LA TRAICIÓN DE DRAKE

Una de las franquicias más admiradas de la PS3 llega a su culminación. Mientras el heroico Nathan Drake viaja por medio mundo para dar con una legendaria ciudad perdida, nuestro botín tampoco es manco: una aventura de porte majestuoso y con grandes opciones online.

Aquí sí que se podría empezar tan pintureramente con la muletilla "... en anteriores aventuras de Nathan Drake...", porque si hay una saga que conserva el genuino azafrán y los vapores de los seriales clásicos de los años 30, esos que tanto tilín (y Tintín) le hacen a Spielberg y cía, es sin duda «Uncharted», para muchos la consagración "adulta" de «Naughty Dog». Fiel a su cita bianual, la saga regresa por última vez (¿o no?) a la PlayStation 3 para ponerle a la consolas de Sony una de las últimas banderitas de oro y brillantes de 2011. Desde luego, el reto era complicado, ya que la anterior entrega superó todas las expectativas y acabó por solidificar a un personaje carismático como pocos, haciendo incluso olvidar a la reina del género, Lara Croft. Pero vamos, que hay sitio para todos, faltaría más. Principalmente teniendo en cuenta la naturaleza socarrona y retranquera, más 007 que Indy, de nuestro personaje, que en esta ocasión se llenará hasta las cejas de arena del desierto en un argumento basado en las épicas historias de T. E. Lawrence, el inmortal Lawrence de Arabia.

Aventura descomunal

Así, la historia propone un nuevo viaje para Nathan y su mentor Victor Sullivan alrededor del mundo rastreando la legendaria ciudad perdida de "Iram de las Columnas" (o "Atlantis de las Arenas") que acabará conduciéndoles al temible desierto de Rub al Khali, en la Península Arábiga, un lugar hechizado también conocido como el Cuarto Vacío. En este escenario se desarrollará una epopeya con mucho vuelo cinematográfico y que sigue parecidas pautas respecto a su magistral anterior entrega, aunque también aporta algunos toques novedosos. Por ejemplo, en los combates cuerpo a cuerpo con varios oponentes a la vez, mezclados con ataques contextuales y variadas opciones de sigilo que dotarán a la narración de un componente dinámico trepidante. También Nathan y Victor se volverán más viajeros que nunca, merced a las nuevas ubicaciones (desde Europa a Oriente Medio) repletas de desafíos a las que nos enfrentaremos. Otro de los puntos más notables de un juego con espíritu offline llega de la mano de sus modos multijugador competitivos y cooperativos, con los que podremos disfrutar de nuevas experiencias y un conjunto de opciones más amplio, aparte de añadir diversas opciones de edición de nuestro aspecto, tanto de físico como de indumentaria, para darle un toque personal al viejo Nathan. Seguramente, esta partida es la que más ha mejorado y acelerado respecto a los dos juegos anteriores, aparte de su fantástica banda sonora y su guión muy bien hilado. Resumiendo, tal vez «U3» no aporte nada revolucionariamente nuevo respecto a su revolucionaria anterior entrega, pero supone una continuación y un broche de oro más que digno para un héroe que esperemos resucite con la PS4. Crucemos los dedos.

FICHA TÉCNICA

- Sony
- Acción
- Noviembre
- 16+
- http://es.playstation.com

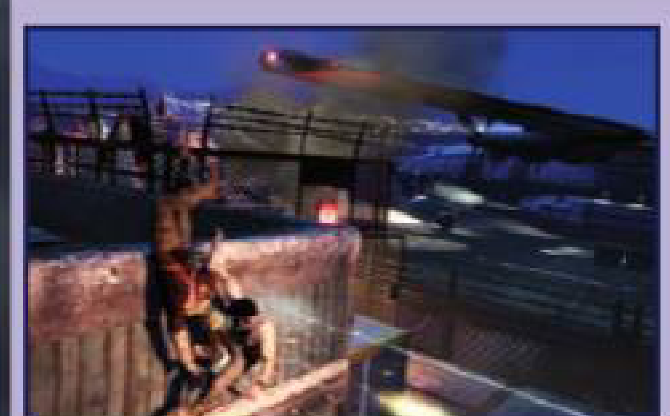
TOCANDO TECHO

«Uncharted 3» vuelve a quitarle las telarañas al techo gráfico de la PlayStation 3, algo que parecía complicado después de su memorable segunda entrega. Y lo han logrado gracias a una recreación fabulosa de las localizaciones (desde Cartagena de Indias a Londres, pasando por Siria, Francia o, por supuesto, el desierto de Arabia), una animación facial de categoría y, sobre todo, una calidad en las texturas de agua y fuego sencillamente sin precedentes.

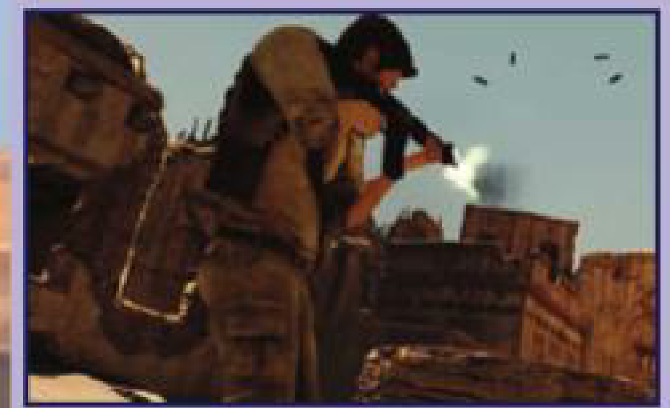


A FONDO

GUÍA DE JUEGO



Para no dar pasos en falso, el juego hace bien en seguir las premisas y controles de su anterior entrega, incluyendo nuevas posibilidades de acción (escalar hacia atrás, melé, ocultación...) y la capacidad para combatir a varios enemigos a la vez. Todo ello, orientado a que Nathan interactúe más que nunca con el entorno, ya que los puzzles siguen siendo bastante facilitos. Por tanto, la exploración es la gran baza del juego, aún más si se disfruta de la aventura con



tecnología 3D. Y ojo a la IA de nuestros enemigos, con varios hervores de menos que nuestros compañeros. . También hay que apuntar que el dinero obtenido en el modo Historia puede reembolsarse en el modo multijugador, y viceversa, transferencia que confirma la intención de que la experiencia online sea prioridad de los desarrolladores. Aprovechemos, pues esta tajada mantiene un factor sorpresa que el resto del juego no suele conseguir. Aunque caminar sobre seguro tampoco esta mal en los tiempos que corren.



Valoración

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

UN JUEGO DE CINE

Desde la primerísima y espectacular aventura de Drake, la franquicia de Naughty Dog se convirtió en objeto de deseo por parte de Hollywood. Sin embargo, el primer intento por parte de Mark Wahlberg y David O. Russell (director de "Tres reyes" y "The fighter") quedó sepultado por un mar de críticas por culpa de su trama mafiosa y poco realista. Por suerte, Neil Burger ("Sin límites", "El ilusionista") ha cogido las riendas y sus ideas cuentan con el beneplácito de los desarrolladores, así que ya se habla de 2013 como fecha de estreno del filme. ¿Protagonista? Bradley Cooper, fetén elección. A frotarse las manos se ha dicho.

RATCHET&CLANK
TODOS PARA UNO

Dos personajes clásicos de la acción plataformera vuelven por sus fueros energéticos. El argumento es una continuación de «Atrapados en el tiempo». Ratchet & Clank están aburridos de ser héroes y pretenden pasarlo bien y dejar que otros salven la galaxia. Pero un misterioso individuo se las arregla para atraerles al planeta Magnus, así como al papanatas del Capitán Qwark, y a su archienemigo el malvado Nefarious. Para poder escapar, a los cuatro no les quedará más remedio que superar sus diferencias y unir sus talentos. Un, dos, tres cuatro, somos cuatro... Distingue a este título su gran jugabilidad, pues es tremendamente sencillo empezar a manejar a cualquiera de los personajes, y echar a correr en la línea de juegos clásicos como «Sonic» o «Supermario Bros». Básicamente, el jugador puede desconectar su cerebro y limitarse a disparar contra los rivales con el arsenal más desquiciado jamás inventado por diseñadores de videojuegos. A veces hay que desengrasar un poco la neurona para resolver pequeños puzzles, o afinar la puntería cuando la cosa se convierte en un juego de plataformas, pero el caso es que Ratchet & Clank enganchan a cualquiera que pruebe a manejarles con el mando.
No es el juego con los gráficos más punteros, pero, ¿a quién le importa si esto tiene mucho ritmo? ¡Esto es música! Y además, el juego derrocha sentido del humor y los personajes son muy carismáticos.



FICHA TÉCNICA

- Sony
- Acción
- Octubre
- 7+
- www.ratchetandclank.com

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□



ESPÍRITU DE EQUIPO

¿Somos o no somos un equipo? Dijo un orador americano que los individuos marcan goles, pero los equipos ganan partidos... Precisamente, la principal novedad de este juego es la posibilidad de jugar online para dos, tres o cuatro jugadores. El juego parece concebido en plan "solo no puedes, con amigos sí", pues muchos puzzles son complicados de solucionar y muchos villanos no se pueden derrotar sin ayuda. Al menos, se puede jugar en solitario con la CPU encargándose de otro personaje.actuaban de jefes finales en anteriores entregas.

HALO COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY



Uno de los shooters imprescindibles para cualquier amante de los videojuegos cumple 10 años y lo celebra con una nueva edición remasterizada y en HD del «Halo» original que revolucionó el mercado allá por 2001.

Y qué bien le ha sentado cumplir años. Una de las franquicias más populares y de mayor calidad del mercado se vuelve a superar reeditando el juego original pero incluyendo, entre otras novedades, un nuevo modo campaña completamente restaurado y cooperativo a través de Xbox Live y con nuevos y mejores mapas multijugador. Todo ello en exclusiva para Xbox 360 y fieles a la épica historia de ciencia ficción que se cuenta en la primera entrega de la exitosa saga.

De hecho, el objetivo del juego, tal y cómo explica uno de sus desarrolladores, Dennis Ries (de 343 Industries encargados también del próximo «Halo 4») "es el de satisfacer a los fans de la saga, crear un nuevo juego que luzca y que explote al máximo las nuevas características técnicas de la consola, pero siendo fieles al máximo a aquella historia que ha enganchado a millones de personas desde su aparición en 2001 y que se ha ido consolidando con el paso de los años".

Además del modo juego cooperativo a través de Xbox Live, el juego aporta otras novedades como son los seis escenarios multijugador reimaginados, una nueva misión Tiroteo, un modo de gráficos Clásico, Logros (incluye un total de 44), compatibilidad con Kinect y con televisores en 3D, y nuevos e increíbles desafíos, aptos tanto para Spartans veteranos que conocen hasta el más mínimo detalle de la historia como para aquellos que se acerquen a esta increíble aventura por primera vez. Un remake imprescindible.

VALORACIÓN

GRÁFICOS ■■■■■□
JUGABILIDAD ■■■■■■
SONIDO/FX ■■■■■□
ORIGINALIDAD ■■■■□□

MÁS ALLÁ CON KINECT

Al hacer compatible el videojuego con el periférico exclusivo de Xbox 360, Kinect, los desarrolladores no pretendían cambiar la "jugabilidad original", sino aprovecharse de las características de Kinect para mejorar esta jugabilidad. Y así se ha hecho, el núcleo jugable respeta fielmente la filosofía Halo, pero se han hecho integraciones que completan y enriquecen muchísimo la dinámica de la acción. Basta como ejemplo los comandos de voz que se han integrado y una nueva característica que permite a los jugadores reunir información sobre "su universo" a medida que exploran van explorando el juego. Un acierto que saca aún más partido del juego.

FICHA TÉCNICA

- Microsoft
- Acción
- Noviembre
- 16+
- http://halo.xbox.com/en-us/.com

1115 CV DE POTENCIA EN TUS MANOS



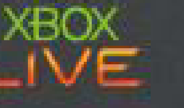
DONDE LOS SUEÑOS SE CONDUCEN













Jump in.

FORZA MOTORSPORT 4

Dijo el barón de Coubertain que lo importante es participar, pero con «Forza Motorsport 4» los apasionados de las carreras lo tienen claro: lo importante es darle al acelerador, rebasar a todos y ganar.

Con los juegos de automovilismo ocurre lo mismo que con los zapatos, uno nunca tiene suficientes. Podría pensarse que debido al gran número de títulos de este género en el mercado la llegada de «Forza Motorsport 4» sería completamente innecesaria. Pero nada más lejos de la realidad. En las anteriores entregas, «Forza Motorsport» demostró estar sobradamente a la altura de los juegos más apreciados por los aficionados como «Gran Turismo». Y quienes hayan disfrutado de anteriores juegos de la franquicia, tendrán motivos suficiente para subirse a esta nueva revisión de su título favorito. Para empezar el motor gráfico deja la boca abierta al más pintado, con una cuidada iluminación y realismo que ofrece la sensación de que esto no es «Forza Motorsport», sino algo completamente diferente. "A mí me da igual, yo lo que quiero es sobrepasar a los usuarios multijugador y que vean la parte de atrás de mi vehículo a lo lejos en la pista", dirán los incondicionales del modo online. Éstos van a alucinar en colorines, pues permite competir a 16 jugadores, un número elevado, teniendo en cuenta que en las carreras para un solo jugador compiten sólo 12 vehículos.

¿Qué coche elijo?

Se mantiene una de las señas de identidad de la franquicia: variedad a raudales. Y es que decidirse por un modelo a conducir no es tarea fácil, teniendo en cuenta que el juego permite optar entre 500 modelos, entre ellos los Ferrari, McLaren y Lamborghini por los que cambiaríamos a nuestra abuela. También tiene su gracia conducir otros más cotidianos como el Volkswagen Golf, o el Seat Ibiza Cupra. Incluso a los más friquis se les caerá la baba con la posibilidad de conducir el coche de Mad Max, o el Warthog que conocen de sobra los apasionados de la saga «Halo». ¿Para cuándo KITT, el prodigioso modelo de El coche fantástico? La única ausencia notable es la de los modelos de Porsche, por culpa de acuerdos y tejemanejes empresariales.

Cada coche está reproducido tan al detalle que no defraudarán ni siquiera a aquellos que los conozcan al milímetro. Estamos ante el juego que posiblemente sea el mejor en nivel de realismo de los modelos de vehículos con los que se puede jugar.

Es difícil pensar que este 'titulazo' no sabrá a poco a nadie, pero por si acaso queda algún reticente por ahí suelto, sale a la venta la Edición Coleccionista que va en una caja de metal impresionante con una portada con garra donde se puede apreciar el BMW serie 5. Esta versión lujazo incluye numerosos añadidos exclusivos como el Noble M600 o el Bugatti Veyron Super Sport. Y para empaparse de información, también viene con un libro de 96 páginas con datos exhaustivos de los coches del juego. ¡Arranca ya!



VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■■■
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■□□□□

CONDUCIENDO CON LAS MANOS EN EL AIRE

Una de las grandes novedades respecto a anteriores entregas es la posibilidad de conducir con las manos en el aire simulando un volante, gracias a la magia de Kinect. Sin duda es uno de los juegos que mejor exprimen hasta el momento las posibilidades del exitoso periférico, salvo los específicos de Kinect. Se puede utilizar también el novedoso modo Autovista, que apasionará a los muy aficionados al motor. Permite visionar al detalle el exterior y el interior de los vehículos de los que disponga el jugador. No obstante, quienes no tengan Kinect también pueden utilizar este modo con los mandos convencionales.

Ficha técnica

- Turn 10 Studios
- Deportivo
- Octubre
- 3+
- http://forzamotorsport.net/

GUÍA DE JUEGO



Que la «Forza» te acompañe hasta tu casa y una vez allí ponte cómodo porque no vas a estar una, ni dos, ni tres sino muchas horas al volante. Para empezar si eres un super-experto al que le va el 'rollo duro' puedes desactivar todas las ayudas (control de tracción o frenada asistida) para mejorar el realismo. Si eres novato asegúrate mejor de que están activadas. Elige con cuidado el modelo que vas a conducir porque la maniobrabilidad de cada uno es completamente diferente, así como su agarre a la pista y todos los aspectos



imaginables. La principal novedad es que el juego se adapta al jugador, por lo que notaremos que contra mejor conduzcamos, más maña tendrán nuestros rivales para perseguirnos y la IA trabajará en favor de ellos. Sus reacciones están tan bien hechas que parecen humanas (nada de pilotos torpes que se salgan de la carretera a la primera). El Modo World Tour permite al jugador participar en competiciones alrededor del mundo durante 10 años, lo que se puede llevar a cabo en modo amateur, aunque iremos desbloqueando niveles más complejos.
También podremos demostrar nuestras habilidades para los bólidos con trazados con conos y hasta 'drifting' y persecuciones con tráfico. ¡Si es que no nos falta de "na"!

RECORRIENDO CIRCUITOS

La franquicia atrae a un tipo de usuarios quizás no tan apasionados de los videojuegos, pero sí "loquitos" del motor. Ellos serán los que disfruten mejor de una de las grandes bazas del juego, el acabado impecable de los circuitos, reconstruidos a partir de numerosas fotografías de los originales. Destaca la inclusión de circuitos muy conocidos que suelen aparecer en juegos de carreras, como Nurburgring, de Alemania. No faltan circuitos europeos como Mugello Autodromo, y algunas pistas americanas. El resultado es una gran variedad, con escenarios para todos los gustos y niveles de conducción.

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

He aquí la quintaesencia de la saga de Miyamoto, con unos escenarios prodigiosos, una historia con duende y un asombroso uso de la espada gracias al Wii Plus.

Si en estas mismas páginas nos hacemos eco del vigésimo aniversario de Sonic, ¿qué decir de «The legend of Zelda», histórico entre los históricos que acaba de cumplir cuarto de siglo de vida? 25 años y casi 60 millones de ejemplares vendidos, ya que el espíritu único de Link y sus compinches ha permanecido inalterable al paso del tiempo, incluso mejorando como el gran caldo que es. Prácticamente un caso único en su género, porque ni a «Final Fantasy» ni a otras sagas decanas les ha lucido el pelo con tanta brillantez y cremosidad. Y como los auténticos maestros en el reciclaje y autobombo (en el buen sentido, claro) que son, los responsables de Nintendo le han preparado una traca de aniversario a lo largo de 2011 con reediciones («Ocarina of Time» para 3DS, que también cuenta con una preciosa consola de lujo coleccionista para la ocasión), descargas gratuitas («Ford Swords» en la DSiWare), fastos y homenajes en todas las ferias habidas y por haber, desde el E3 al Gamefest, y, como gran colofón, el lanzamiento de uno de los juegos más esperados para Wii (tal vez el gran canto del cisne de la consola de sobremesa): «The Legend of Zelda: Skyward Sword».

Inspiración mágica

Más que un juego, un crisol de sensaciones y emociones, desde intensas aventuras en tierra firme hasta emocionantes viajes de exploración por encima de las nubes a lomos de una majestuosa ave que nos llevará a territorios tan mágicos como la isla florante Altárea (donde vive Link y una amiga de su infancia a la que deberá rescatar), el Bosque de Farone, el Templo de la Contemplación y muchos rincones más dotados de una aureola mágica a flor de piel. Pero no todo va a ser volar y cantar, ya que, como siempre, un buen «Zelda» que se precie no debe desdeñar su componente batallador y guerrero. Y aquí, desde luego, Link da el do de pecho con su gran abanico de posibilidades armamentísticas gracias a los diversos mandos disponibles para la aventura (el clásico WiiMote, el Wii Plus, o el Wii MotionPlus), que nos permitirán reconocer la táctica del enemigo durante la batalla y responder con nuestros propios ataques y contragolpes en sus puntos flacos, permitiéndonos disparar flechas, tirar bombas y arrojar objetos voladores, como nunca antes.

Una maravillosa banda sonora, un componente gráfico casi de Museo del Prado, nuevos personajes, multitud de sorpresas desperdigadas por sus cambiantes rincones (desde los pokemoníacos kyus hasta instrumentos tales como el telescarabajo o el nutrido gran bazar del centro del Altárea, visita imprescindible) y una magia que se puede cortar con un cuchillo definen esta obra de arte de una saga, en dos palabras, im-prescindible.





VALORACIÓN

Categoría	Puntuación
GRÁFICOS	■■■■■■
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■■□□





MAESTRO DE ESGRIMA

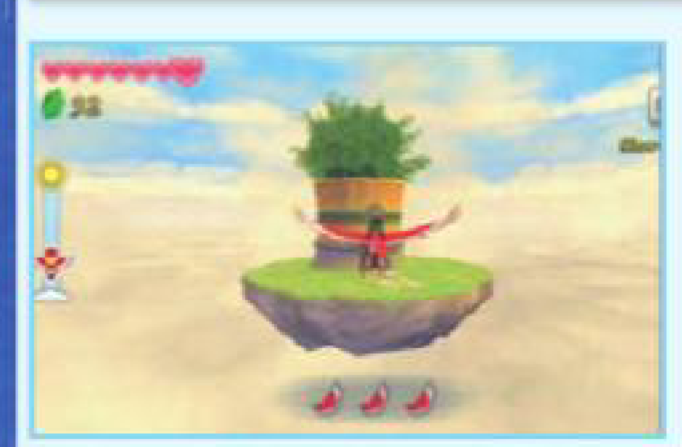
Ya desde su mismo título, «Skyward Sword» se plantea como un homenaje a la Espada Maestra de Link, a su origen y a su mística. Y qué mejor que darle brillo con la tecnología del mando de Wii Plus y su sensor giroscópico capaz de detectar 1600 ángulos de giro por segundo, lo que garantiza uno de los combates con espada más realistas y respetuosos con el arte de la esgrima vistos en territorio Wii. Nada de pinchar en hueso, desde luego.

FICHA TÉCNICA

- Nintendo
- Aventura de acción
- Noviembre
- 12+
- http://zelda.com/skywardsword

EXPRIME EL JUEGO AL MÁXIMO

Especial mimo y atención ha tenido Nintendo con el universo estético de «Skyward Sword», reinterpretado a partir del ejemplo seminal de «Ocarina of Time», apartándose del guiño gótico que supuso «Twilight Princess» hace un lustro. Ahora, sus artistas han pretendido transformar el juego en todo un paisaje pictórico inspirado en las obras de Paul Cézanne, lo que abre un nuevo mundo de posibilidades cromáticas y efectos gráficos (como difuminar los fondos para crear sensación de paisajes pintados con acuarela) que influirán en la experiencia de juego.



Antes de nada, en esta aventura Link no será un campesino, sino un aprendiz de la Escuela de Caballero, orden de guerreros que cuidan los cielos Altárea, capital de la quimérica Celestea. Esto provoca una curiosa situación: mientras que el territorio conserva su pureza lejos de las vilezas y corrupciones de la Tierra, nuestro héroe será menos «ingenuo» y estará siempre en guardia para cualquier peligro. Tampoco hay que olvidar que, cronológicamente, nos movemos justo antes de «Ocarina of



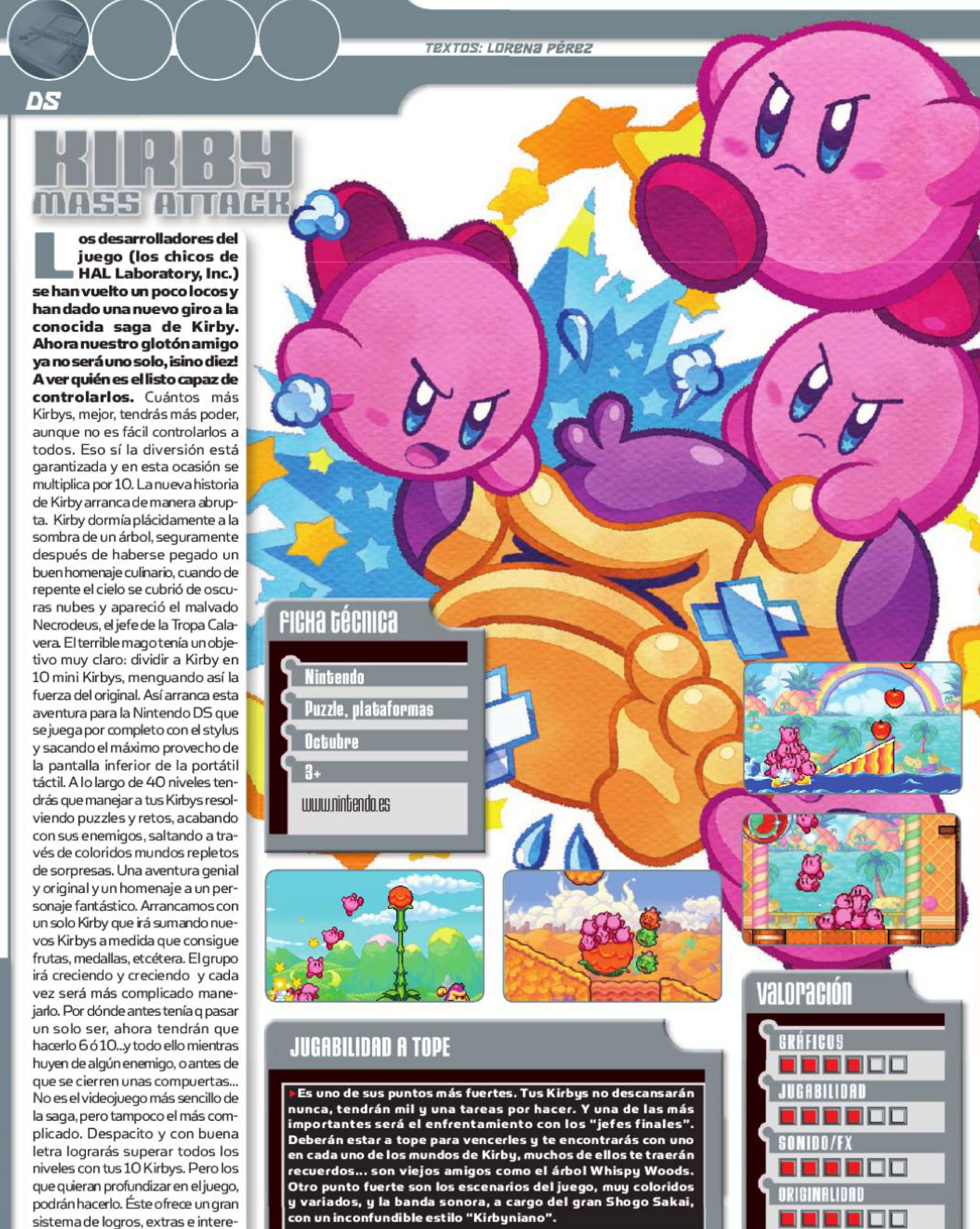
Time», por lo que hay continuas referencias y afluentes a su universo, como por ejemplo la lira que utiliza Link, idéntica a la de Sheik en dicho título. Así, no queda otra que acostumbrarse a las perspectivas aéreas, a veces por las nubes, de la historia, así como a sus nuevos personajes, desde Fay, Malton y Grahim hasta el pelícano que nos servirá de taxi. Pero, ante todo, la clave del juego está en el uso de la espada y en la capacidad del mando para reconocer hasta los giros de muñeca y permitirnos ejecutar estocadas, acciones de filo, acciones de punta... ¡En guardia!



TEXTOS: LORENA PÉREZ

KIRBY MASS ATTACK

Los desarrolladores del juego (los chicos de HAL Laboratory, Inc.) se han vuelto un poco locos y han dado una nuevo giro a la conocida saga de Kirby. Ahora nuestro glotón amigo ya no será uno solo, ¡sino diez! A ver quién es el listo capaz de controlarlos. Cuántos más Kirbys, mejor, tendrás más poder, aunque no es fácil controlarlos a todos. Eso sí la diversión está garantizada y en esta ocasión se multiplica por 10. La nueva historia de Kirby arranca de manera abrupta. Kirby dormía plácidamente a la sombra de un árbol, seguramente después de haberse pegado un buen homenaje culinario, cuando de repente el cielo se cubrió de oscuras nubes y apareció el malvado Necrodeus, el jefe de la Tropa Calavera. El terrible mago tenía un objetivo muy claro: dividir a Kirby en 10 mini Kirbys, menguando así la fuerza del original. Así arranca esta aventura para la Nintendo DS que se juega por completo con el stylus y sacando el máximo provecho de la pantalla inferior de la portátil táctil. A lo largo de 40 niveles tendrás que manejar a tus Kirbys resolviendo puzzles y retos, acabando con sus enemigos, saltando a través de coloridos mundos repletos de sorpresas. Una aventura genial y original y un homenaje a un personaje fantástico. Arrancamos con un solo Kirby que irá sumando nuevos Kirbys a medida que consigue frutas, medallas, etcétera. El grupo irá creciendo y creciendo y cada vez será más complicado manejarlo. Por dónde antes tenía q pasar un solo ser, ahora tendrán que hacerlo 6 ó 10...y todo ello mientras huyen de algún enemigo, o antes de que se cierren unas compuertas... No es el videojuego más sencillo de la saga, pero tampoco el más complicado. Despacito y con buena letra lograrás superar todos los niveles con tus 10 Kirbys. Pero los que quieran profundizar en el juego, podrán hacerlo. Éste ofrece un gran sistema de logros, extras e interesantes secretos.



FICHA TÉCNICA

- Nintendo
- Puzzle, plataformas
- Octubre
- 3+
- www.nintendo.es

JUGABILIDAD A TOPE

Es uno de sus puntos más fuertes. Tus Kirbys no descansarán nunca, tendrán mil y una tareas por hacer. Y una de las más importantes será el enfrentamiento con los "jefes finales". Deberán estar a tope para vencerles y te encontrarás con uno en cada uno de los mundos de Kirby, muchos de ellos te traerán recuerdos... son viejos amigos como el árbol Whispy Woods. Otro punto fuerte son los escenarios del juego, muy coloridos y variados, y la banda sonora, a cargo del gran Shogo Sakai, con un inconfundible estilo "Kirbyniano".

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

A FONDO

POCOYÓ RACING

Uno de los personajes más queridos de la televisión por los pequeños de la casa ha decidido darle a su vida un poquito más de emoción y se ha lanzado al mundo de las carreras. Con él y con sus inseparables amigos descubrirás un apasionante deporte de riesgo que trasnscurre en el conocido mundo del pequeño.

Además de ser un chaval de lo más espabilado, Pocoyó está empeñado ahora en triunfar en el mundo de las carreras, en convertirse en el piloto favorito de los niños. Y además se lo ha metido en la cabeza a todos sus amigos. Así que prepárate para pasártelo bomba con él y con su dicharachera e incansable pandilla. Tienen hasta 24 vehículos diferentes para elegir, desde los bólidos más clásicos y sencillos hasta máquinas súper modernas de último diseño. Los hay más divertidos, más peligrosos, más potentes, pero con todos tendrás que poner los cinco sentidos en los circuitos... si quieres ganar, claro. Atrévete con todos ellos y disfruta de aventuras a toda pastilla conduciendo en 60 pistas diferentes que recorren los mundos del pequeño Pocoyó. Además a medida que vas superando retos, logrando primeros puestos en las pistas, batiendo récords de velocidad, etc, irás desbloqueando escenas de la entretenida y didáctica serie que protagoniza el entrañable niño del pijama azul. Hay hasta 16 escenas extraidas de los capítulos que protagoniza en televisión, en las que podrás participar y de las que aprenderás grandes cosas. Invita a tus amigos a jugar y compite con ellos. El modo multijugador te ofrece esta posibilidad que multiplica más aún la diversión.

UP&DOWN

▲ Los pequeños disfrutarán de lo lindo. Además de por la gran variedad de vehículos por la diversidad de pistas.

▼ Se echa en falta que existan retos relacionados con la serie y que no tengan que ver sólo con la conducción. Puzzles, por ejemplo



Cía: Namco Bandai | Género: Conducción | Lanzamiento: Noviembre | 3+

DRAGON QUEST
MONSTERS-JOKER 2

Ha llegado la hora de la verdad. Está a punto de comenzar el torneo de reclutadores de monstruos más importante del mundo y tú no puedes faltar... Arranca una nueva aventura de esta conocida saga de RPG que cumple ya 13 años.

Lo dicho, que tú tienes que estar allí. Pero el torneo se celebra lejos así que tendrás que ir en avión, y como no tienes pasta te subes como polizón a la nave Albatros con tan mala suerte de que ésta sufre un accidente y acaba estrellándose en una misteriosa isla... llena de peligrosos monstruos. Lo que para muchos sería una desgracia para ti es toda una suerte. El objetivo final de tu aventura (participar en el torneo) se retrasará, pero aprovecharás para entrenar a nuevos monstruos de los más de 250 que habitan en la isla. El reclutamiento será duro, pero a medida que tus esbirros suben de nivel, tú tendrás más puntos que te servirán para desbloquear nuevas habilidades y destrezas. Así te harás cada vez más fuerte y cuando tengas que enfrentarte a alguno de tus enemigos, seguro que les vences. El juego es divertido, adictivo pero nada sencillo. Tendrás que estar atento a todo lo que se mueve en tu entorno y darle mucha caña a tus monstruitos. El nuevo juego ofrece hasta 20 horas de diversión y en su versión on line te permitirá enfrentarte de manera directa a cualquier otro reclutador del mundo. Puedes crear incluso torneos de hasta ocho usuarios. Los escenarios en los que te moverás son amplios, coloridos, vivos y llenos de rincones que tendrás que explorar con mucho cuidadito.



UP&DOWN

▲ Batallas con rivales de todo el mundo a través de la conexión Wi-Fi

▼ Saca poco provecho de las funciones táctiles de la consola, sólo se emplean para moverse en el mapa.



Compañía: Square Enix | Género: Rol | Lanzamiento: Octubre | 7+

TEST

TEXTOS: GALIBO/HAL/NEXUS

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Gears of War 3

Logros

Hay un montón por conseguir. Son valiosos y algunos muy complicados. Aquí te damos algunas pistas, toma nota.

Logro secreto: En el capítulo cuatro del juego tendrás que hacer todo lo posible por esquivar a los muertos que han sido carbonizados. Ninguno de ellos puede caer por tu culpa. No los puedes tirar, no los puedes tocar... No pasa nada si se acaban cayendo, hay muchas trampas, pero tú no puedes ser responsable. Cuando llegues al campamento de humanos y te lleven a visitar al jefe tendrás que encontrar primero una sala con barrotes y entrar en ella. Así conseguirás el logro.

Exoesqueleto y centinelas
Para conseguir el exoesqueleto tienes que llegar al nivel 7 de pinchos, y para hacerte con "centinelas" tienes que llegar al 3 de señuelo.

Acabar con los Lambet
Los Gunker se encuentran en la cima de la estirpe Lambert y es muy complicado, incluso para los grandes expertos, acabar con ellos. Un truco, un lugar seguro desde el que atacarles es detrás de su hombro izquierdo En cuanto a los Zerker Lambet, a pesar de que no son habituales, son de los peores enemigos que te encontrarás. La única manera de atacarles y darles un golpe crítico es manteniendo cierta distancia, ya que de cerca desprenden un rastro tóxico que acabará contigo.

StarFox 64 3D

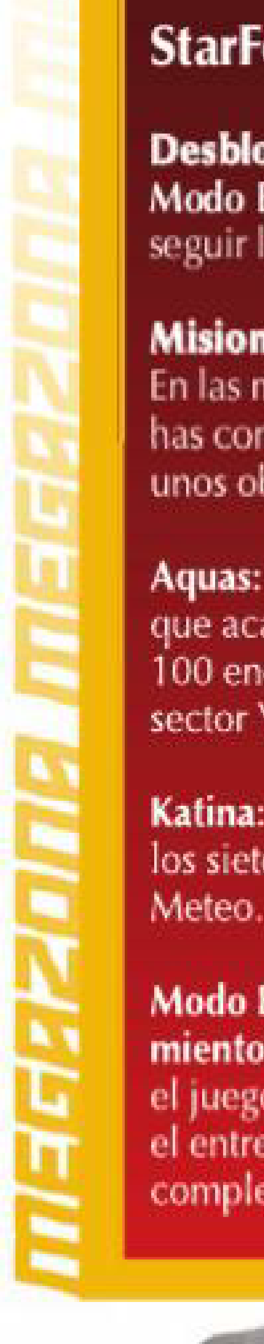
Desbloquea modos
Modo Experto: Para desbloquearlo tendrás que conseguir las 15 medallas del modo Nintendo 64.

Misiones alternativas
En las misiones hay rutas alternativas a las accederás si has conseguido unos objetivos.

Aquas: Tendrás que acabar con 100 enemigos del sector Y.

Katina: Vuela por los siete anillos en Meteo.

Modo Entrenamiento: Comienza el juego y termina el entrenamiento completo.



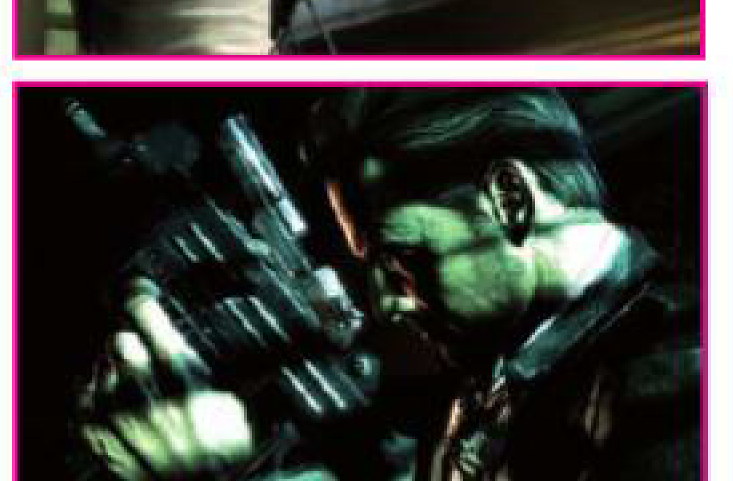
Club de fans

¿Cuándo nos llegará «Max Payne 3»? Lo deseo.
Mar Rodríguez (e-mail)



Max Payne 3

Tranquilos, ya llega, ya llega.. Se ha hecho esperar pero es lo que tiene ser una gran estrella, y marzo está ya a la vuelta de la esquina. Este mes ha sido el escogido por RockStar Games para lanzar la tercera entrega de esta increíble saga que cumple ya diez años. El conocido detective Max Payne, ya un poco envejecido, regresa a tu consola (Xbox 360, PS3 y PC) para volver a ofrecerte horas y horas de acción con el shooter que marcó una época y un estilo. Además aunque los desarrolladores del juego siguen manteniendo algunos de los elementos claves de las anteriores entregas, en esta ocasión habrá un importante giro argumental en la oscura historia del detective. Con más canas y ya jubilado, cansado del trabajo que desempeñó durante años y que le ha dado el carácter que ahora tiene, veremos a un Max más cínico aún que en anteriores entregas. La corrupción, las falsedades, las mentiras y las trampas le tienen muy hartito. Así que abandona New York para trasladarse a la violenta Sao Paulo, en Brasil. Allí comenzará a trabajar en seguridad privada y se encargará en concreto de salvaguardar la vida del rico empresario Rodrigo Branco. Así Payne pondrá en peligro su vida para salvar la de Branco y sus familiares. Amenazas, palizas, secuestros... Canela fina en la nueva etapa de la vida de uno de los detectives más populares de los videojuegos. Toca esperar, ¡pero cada vez menos!



Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galería

Si hay un ladrón de guante blanco con clase ése es Sly Cooper. Fijaros lo bien plantado que nos lo dibuja digitalmente Jordi Mauri Farnós(Barcelona), de 25 años. ¿Genial, verdad? Merecidamente te has ganado el videojuego «Williams Pinball Classic» para PS3.

Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).



NUESTROS CINCO FAVORITOS

1 Xenoblade Chronicles (Wii)
Es muy, pero que muy japo, pero el planteamiento de su originalísima historia nos ha enganchado de principio a fin. Rol de calidad para los muy roleros.

2 Deus Ex Human Revolution (Multi)
Y si del anterior nos ha gustó su historia qué decir de la de este juego, donde nos mete en la coctelera todo tipo de tendencias, literatura y hasta filosofía. Genial.

3 Gears of War 3 (Xbox 360)
La franquicia más "fallera" de Microsoft sigue dando unos resultados increíbles. ¡Lo hemos pasado bomba con el multijugador! Pobres locust..

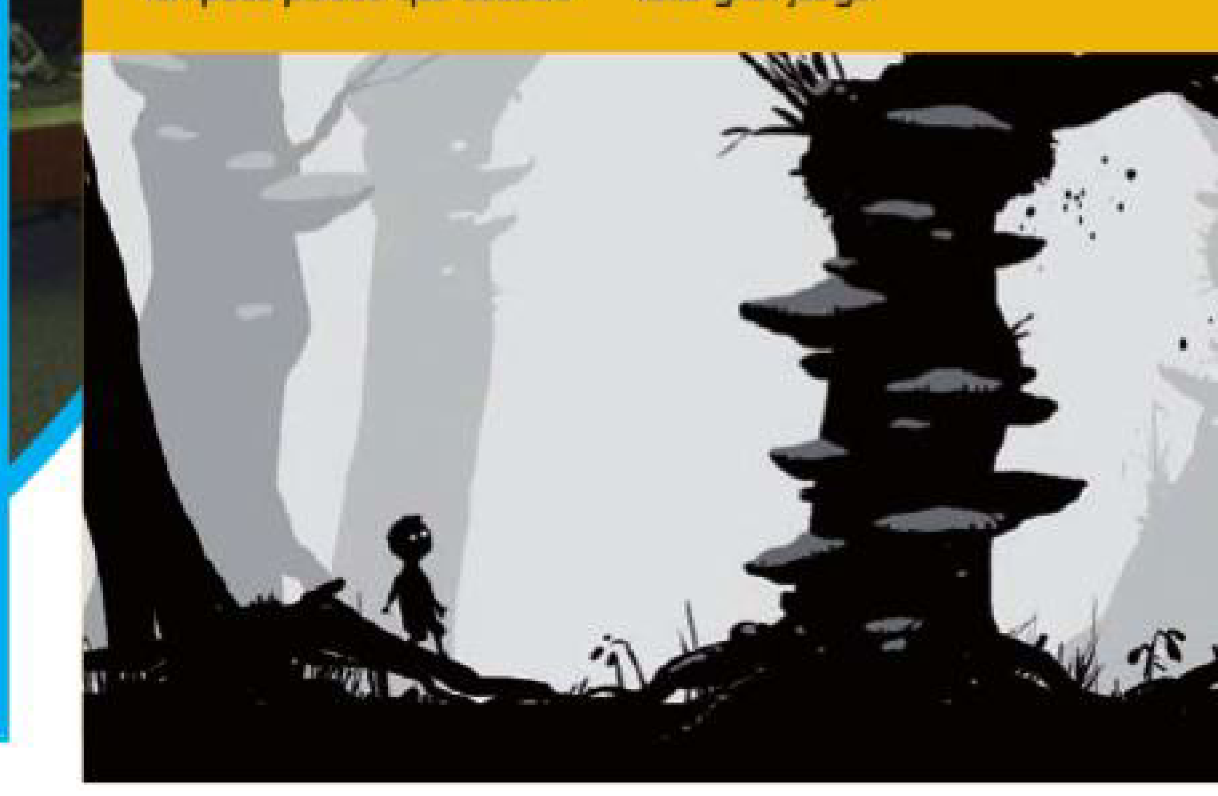
4 NBA 2K12 (Multi)
"Magic" y "Air" estarían orgullosos de este juego. Y nosotros también cuando con el mando en la manos nos sentimos como ellos machacando la canasta rival. Una pasada.

5 FIFA 12 (Multi)
Decir fútbol en el mundo de los videojuegos es decir «FIFA». Esta edición vuelve a superarse y a justificar por qué hoy por hoy son los reyes del deporte rey en cualquier consola. Esa física del balón, esos regates, esas posibilidades de jugadas geniales..

Te lo dice Galibo ...

Limbo

Parece mentira que con toda la potencia gráfica que tiene Xbox, uno de los mejores títulos que he jugado últimamente sea ‹Limbo›, un plataformero en blanco y negro y gráficos 2D con una aproximación claramente minimalista tanto en presentación gráfica como en mecánica de juego. Está lleno de puzles ingeniosos que te sorprenden continuamente. Mi favorito es el del primer encuentro con la araña. Al principio, hagas lo que hagas, parece que no hay solución. Si te acercas demasiado, te liquida. Y si te acercas un poco y huyes cuando se mueve, tampoco parece que suceda nada que cambie la situación. Es solo cuando uno de sus ataques golpea el suelo con fuerza cuando escuchas algo caer, fuera de la pantalla, y entonces vuelves atrás y te encuentras con que la trampa que necesitas para resolver la situación se ha caído de las ramas de un árbol y ahora está a tu alcance. ¡Brillante! Si acaso, la única pega que se le puede poner a este título es que es un poco corto: en 5 o 6 horas te lo has acabado. Pero eso para mí no es problema, porque tiene el valor añadido de que se lo puedo enseñar a mis amigos para que lo flipen. ¡Qué gran juego!



Retrato Robot

Frank West

▶ **EDAD:** Cuarentón con un pie en la treintena, aunque en la carátula de ‹Dead Rising 2› aparece francamente estropeado. "Viejuno" es la palabra que utilizan en numerosos foros de Internet. A ellos les mandaba yo a machacar zombis, a ver si mantenían el cutis de porcelana.

▶ **APARIENCIA:** Desaliño en general, barba de lija y look cada vez más desaliñado, aunque sin abandonar su camisa blanca y su traje oscuro (o chupa negrísima). Una pena, ya que en sus buenos momentos de gloria más arregladito que Guardiola. Eso sí, la cámara en una mano y el pistolón en la otra no se los quita nadie.

▶ **CURRÍCULO:** Currela del periodismo más visceral, West era un reportero freelance que aterrizó en una pequeña localidad de Colorado asediada por unos extraños acontecimientos. La cosa fue de mal en peor cuando el holocausto se trasladó a Fortune City en la segunda entrega, aunque Frank cedió protagonismo a un nuevo cachorro caza-zombis, una antigua estrella de motocross llamado Chuck Greene.

▶ **HABILIDADES:** Aparte de su labia sin igual y su capacidad de meterse en problemas, Frank es un maestro en el ensamblaje y bricolaje de armamento adecuado para dejar fuera de combate a cualquier muerto viviente que se le cruce. También es un egocéntrico y narcisista sin remedio, como demuestra sus cameos en ‹Lost Planet 1 y 2›, ‹Left 4 dead 2› o ‹Ultimate Marvel vs. Capcom 3›.

▶ **FUTURO:** Como buen autónomo, Frank aguanta lo que le echen, incluso su asombrosa metamorfosis robótica en el DLC ‹Cyborg Skills Pack›. Así que no es de extrañar que le veamos de reportero asfático en cualquier edición de "Sálvame" o liendres similares.



hi5 myspace YouTube facebook twitter tuenti

Los juegos preferidos

Llega el frío y nada mejor que quedarse en casa disfrutando de nuestros juegos favoritos y de los títulos que están llegando y llegarán en las fechas navideñas. No obstante, los últimos lanzamientos os están encantando y prueba de ello es la enorme actividad que tenéis últimamente en nuestra página de Facebook. ‹Sonic Generations› y ‹The Legend of Zelda Skyward Sword› son dos de vuestros favoritos. Seguidnos y participad en los concursos que proponemos. No perdáis detalle que habrá muchas sorpresas.

Sobre ‹Sonic Generations› hemos hecho un repaso de la historia de este entrañable personaje y habéis estado muy atentos. Se nota que el erizo os gusta.

Manuel Martín
Llevo años siguiéndole y estoy esperando ansioso lo nuevo.

Jorge Lobo
Va a ser como volver a los 12 años. Lo espero con muchísimas ganas y tiene una pinta estupenda. Ese Sonic saltando y recogiendo anillos al mismo tiempo es para verlo y no creer que tras 20 años todavía está echo un chaval.

Da tu opinión a través de tus redes sociales favoritas



Sobre el nuevo Zelda, más de lo mismo:

Manuel Jesús Leo
Uff, qué ganas de tenerlo entre mis manos. Será el Zelda definitivo seguro, gracias a la incursión del Wii Motion Plus en el sistema de juego.

Emilio Casado de Galdo
Yo tengo mi reserva con el Wiimote edición limitada... Se me cae la baba.



PREPÁRATE PARA LOS JUEGOS OLÍMPICOS

Wii azul y el nuevo juego de Mario y Sonic

Los Juegos Olímpicos están más cerca y qué mejor que comenzar a entrenar con el juego «Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos Londres 2012» y la nueva consola Wii azul (con la nueva configuración). Una oportunidad estupenda de lucir una consola con un diseño de lo más atractivo mientras disfrutas de dos de los personajes más conocidos del mundo de los videojuegos. En este nuevo título las calles y los rincones más míticos de la capital británica se presentan como el terreno de juego ideal para disfrutar de hasta 100 deportes. Podrás practicar fútbol, piragüismo, ciclismo indoor... Pero además este otoño llegará también el pack Mario Kart Wii y el Wii Party.

ADAPTADOR DE DISPARO

Para PlayStation Move



Sony ha lanzado al mercado este adaptador de disparo para PlayStation Move compatible con una gran variedad de videojuegos. Ligero, de fácil uso, no necesita ni pilas ni cables, con lo que la libertad a la hora de jugar es total. Con un bonito diseño, se acopla al mando de movimiento de PlayStation Move y permite un fácil y rápido acceso a los botones necesarios para jugar. Los amantes de los "shooters", están de enhorabuena, facilita la precisión y ofrece mayor diversión.

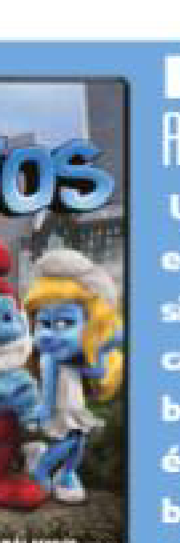
PSP-E1000

Consola más económica

Llega a España la PSP-E 1000, la nueva consola portátil de la gama PSP que sale al mercado con un precio más económico que la original y acompañada de un gran número de videojuegos a un precio más que asequible. Destinada a un público joven, con un acabado sofisticado en un negro profundo, la consola resulta más barata al no tener conexión Wi-fi y centrarse exclusivamente en exprimir los clásicos videojuegos de la casa. Es más, el lanzamiento de la E-1000 en España coincide con la salida al mercado de más de 20 títulos de PSP Essentials entre los que hay videojuegos de primer nivel como «God of War», «LittleBig Planet» o «Gran Turismo». Otro videojuego que sale a la venta en noviembre, ya fuera de la línea Essentials, es el de «Gerónimo Stilton: El reino de la fantasía». Se trata de una increíble aventura gráfica para niños a partir de los 3 años protagonizada por el ratón más famoso de la literatura, el gran Gerónimo Stilton. Director del periódico El eco del Roedor, este sagaz periodista siempre va detrás de la verdad y en el videojuego tendrá que aplicar su astucia para resolver puzzles y acertijos.

LOS PITUFOS

AVENTURAS EN CENTRAL PARK



Una nueva aventura para toda la familia de la mano de estos entrañables seres azules que tantas horas de diversión han dado a los más pequeños. La nueva película está cargada de acción y emoción. El malvado Gargamel descubre la pequeña aldea en la que viven los pitufos y hace que éstos tengan que abandonarla. Dispersos por el bosque, buscando un nuevo hogar, el inocente Tontín se equivoca de camino y acaba conduciendo a sus amigos a una ruta misteriosa que les lleva, ni más ni menos, que a Central Park, al corazón de Nueva York. Pero Gargamel se ha enterado de que ahora viven en la Gran Manzana y hará lo posible por echarles de nuevo de allí. Así vivirán una increíble aventura, llena de sorpresas, giros inesperados y sobre todo diversión. Una opción más que recomendable.



EL PELIGRO ACECHA. TODO ESTÁ EN JUEGO.

